PLAYSTATION ■ PLAYSTATION 2 ■ DREAMCAST ■ XBOX ■ GAMECUBE

# playtime!



■ PLAYTEST XBOX

## HALO

AZ XBOX ZÁSZLÓSHAJÓJA

■ PLAYTEST PS2

## VIRTUA FIGHTER 4

EGY SÚLYOS POFON A TEKKENNEK

■ PLAYTEST PS2

## FINAL FANTASY X

A NÉV MÉG MINDIG KÖTELEZ

■ PLAYTEST XBOX

## MUNCH'S ODDYSEE

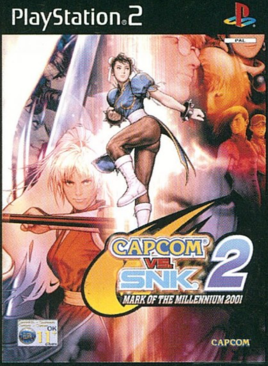
EZEK TÉNYLEG TOTÁL HÜLYÉK!

MAXIMO (PS2) • STATE OF EMERGENCY (PS2) • GUNDAM: ZEONIC FRONT (PS2) • HERDY GERDY (PS2) • STAR WARS: RACER REVENGE (PS2) • PIRATES: LEGEND OF THE BLACK KAT (PS2) • LARGO WINCH (PS) • NHL 2K2 (DC)

A2 POSZTER: STATE OF EMERGENCY ÉS SW RACER REVENGE

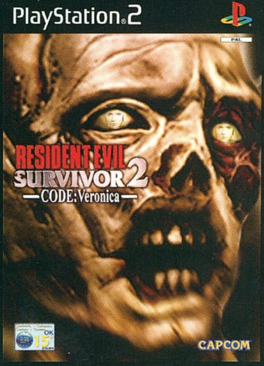
2002. április Ára: 996 Ft
02004
9 771586 682003

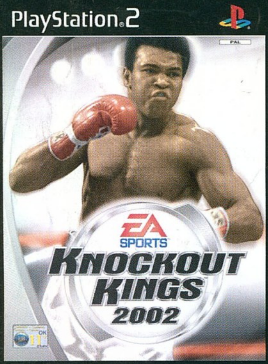
# 2002: Ez az év is jól indul!

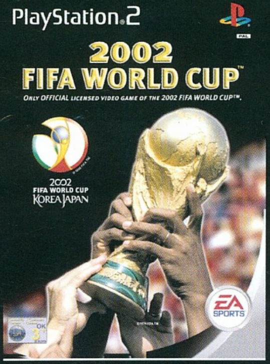


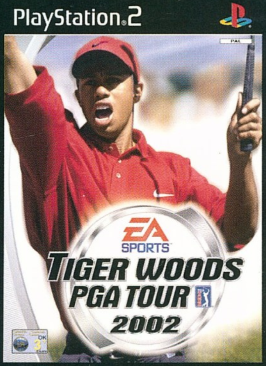


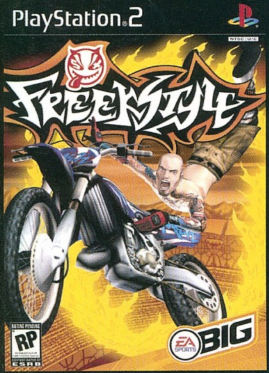




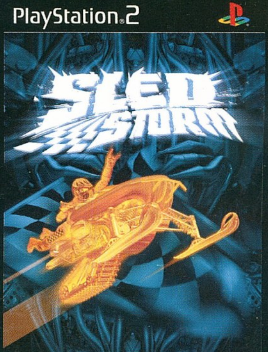




Minőségi játékok az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójától!

Keresse az ECOBIT KFT matricáival ellátott játékokat a hipermarketek polcain.

**ECOBIT® multimédia**



# SZIASZTOK!



Na, itt vagyunk megint, a szokásosnál is jobban telve, mint a déli busz. Köszönhető ez talán annak, hogy a játékkiadókat is sújtó tavaszi fáradtságról idén aztán abszolút nem beszélhetünk: PS2-re szinte futószalagon érkeznek a jobbnál jobb játékok (habár Vári Zoli kisebbségben maradt azzal a véleményével, hogy a Virtua Fighter 4 jobb, mint a Tekken Tag Tournament). Megkezdjük bizonyos Final Fantasy c. program tizedik felvonásának boncolgatását is, azzal a hátsó gondolattal, hogy így a májusi európai megjelenésére talán végzünk is vele. (Bár ez még nem biztos...) Március idusa nemcsak nekünk lesz ünnep, hanem valószínűleg egész Európának, ugyanis akkor már az öreg kontinensen is kapható lesz az Xbox PAL-verziója 20 játékkal, amelyet alig egy hónapon belül újabb 20 követ a boltok polcain. Ugyan a hazánkban gyártott gép hivatalos forgalmazója a mai napig nem tudta megmondani, hogy mikor és mennyiért kerül magyar boltokba a gép, már jónéhány hír terjeng, hogy néhány multicég saját szakállára igen kedvező áron fogja kínálni. (Boxert, baseballütőt, shotgunt azért vigyetek, mert mostanában érdekes vásárlói szokások uralkodnak az elektronikai áruházak környékén...) Így tehát épp ideje nekünk is elkezdeni az Xbox-játékok tesztelését, amelyek közül első nekifutásra kiválasztottuk a legjobbat és a leghülyébbet, jövő hónaptól viszont már igyekszünk jóval nagyobb teret szentelni nekik.

A lap alját megszállták a reklámok, szóval most korábban jön a refrén:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

Playtime!-team



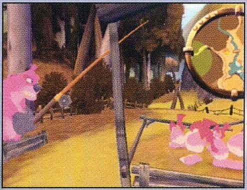
# 34 MUNCH'S ODDYSEE

# PLAYTEST





■ Maximo



■ Herdy Gerdy



■ State of Emergency



■ Pirates: Legend of Black Kat

# PREPLAY





■ Blood Omen 2



■ Deus Ex: The Conspiracy



■ Dominion






**28 FINAL FANTASY X**



**40 VIRTUA FIGHTER 4**



**46 HALO**

## PLAYTIPP
**76 FINAL FANTASY X**

Megkezdjük gigantikus méretű Final Fantasy X végigjátszásunkat. Sok mindenre ugyan ebben a számban nem kerül sor, de azért egy-két táblázat csak befért a mostani körbe. Folyt. köv.



## PLAYNEWS



## PREPLAY



## PLAYTEST



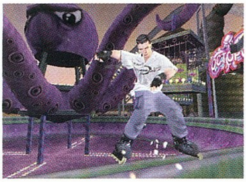
## PLAYTIPP

# CHRIS EDWARDS AGRESSIVE INLINE

## KORIKATÚRA

KIADÓ **ACCLAIM** FEJLESZTŐ **Z-AXIS** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2002. NYÁR NTSC**





Korábban beszámoltunk már egy görkoris játékról (SK8; Playtime! 2001/11), ám úgy néz ki, hogy mégsem az lesz az első. A Z-Axis ugyanis már vadul készíti – a Dave Mirra's Freestyle BMX 2 engine-jét felhasználva – a Chris Edwards nevével fémjelzett játékot. Összesen kilenc pálya kap helyet a játékban, köztük olyan egzotikumok, mint egy vidámpark vagy egy őslény-múzeum. Minden szinten legalább harminc feladatunk lesz, a legutolsón ez a szám már eléri a hatvanat!!! Egyszer pontszámra kell mennünk, lesz olyan, amikor minél nagyobbat kell ugrani vagy a lehető legtovább grindolni, de az is megesik, hogy a pályán sétafikáló emberek bíznak meg bennünket valamilyen fantáziadús tennivalóval (pl.: „Fiatalember, ugyanmá' grindoljon végig három buszt a kedvemért!"). Csakúgy, mint a Tony Hawk 3-ban, itt is lehetőségünk nyílik rá, hogy átrendezzük a pályát – szobrokat dönthetünk le, autókat lapíthatunk ki, ajtókat törhetünk be – mindezzel új lehetőségeket teremtve magunknak a trükközésre. Többjátékos-módról, játékos-kreációról egyelőre nincs szó, viszont a pályaszerkesztési lehetőség szerepelni fog. A képek a PS2-változatból valók.





# NIGHTMARE CREATURES 3 ANGEL OF DARKNESS

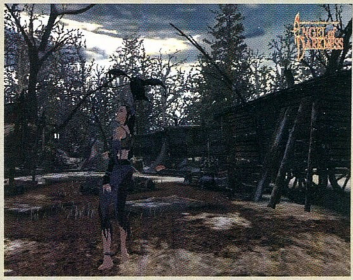
## A HOLLÓ SZÍNHÁZ BEMUTATJA...

KIADÓ **UBI SOFT** FEJLESZTŐ **KALISTO** MEGJELENÉS **PS2, GC, XBOX 2003. ELEJE NTSC**



Mivel a Nightmare Creatures-sorozat hatalmas sikernek bizonyult (több mint kétmillió példányban kelt el), nem volt kétséges, hogy a Kalisto folytatja-e a mesét. Az új részhez új szereplő is dukál, egy egyelőre névtelen, „larai" idomokkal rendelkező hölgy személyében. Kap egy társat is, ő a frappáns „Holló" névre hallgató holló, aki alkalmasint ellenfeleink szemeinek szurkálásával könnyít sorsunkon. A játék a XIX. századi Prágában játszódik, ahol az az Adam Crowley bukkant fel, akit már kétszer próbáltunk meg hidegre tenni – mint látható, sikertelenül. A játékban igen fontos szerepe lesz az idő múlásának, éjjel ugyanis nemcsak a szörnyek kapnak erőre, de mi is: ilyenkor hősnőnk eggyé válik Hollóval, és kettejükből egy gyilkolásra kitűnően alkalmas lény alakul ki. Ez egyébként hatással lesz a játékmenetre is: nappal alig lesz harcban részünk, a kutatás, nyomozás lesz a legfőbb feladat, viszont éjjel már a fegyvereké, karmoké, fogaké lesz a főszerep.





# TOXIC GRIND

## AZ ÉLET A LEGJOBB MÉREG

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **BLUE SHIFT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ (NTSC), GC 2002. VÉGE NTSC**

A Toxic Grind, amelyet a THQ stílusteremtőként szeretne beállítani, leginkább a Dark Summitra hasonlít, csak itt deszka helyett BMX-szel kell ugrándoznunk. Az ostoba sztori szerint 2097-ben járunk, amikor a biciklizést bűncselekménynek minősül, és ezeket a „bűnözőket" látványos show-műsorok keretei közt végzik ki. Amikor elfogytak a jövőbéli BMX-esek, a gonosz Dixon von Blass visszanyúl az időben, és 2002-ből ránt át egy profi bicajost, bizonyos Jason Hayest – azaz minket. Halálos méreggel belőve kell 14 helyen (és időben) a nép szórakoztatására trükköznünk, ugrálnunk – csak akkor élhetjük túl a napot, ha jól teljesítünk. Minden pályán (pl. a római Colosseum, a sherwoodi erdő, a modern New York) bizonyos helyeket kell elérnünk, trükköket végrehajtanunk, miközben kerülgetjük a ránk küldött rosszfiúkat és átugráljuk a csapdákat. Lesz többjátékos mód is, ketten mérhetjük össze az erőnket a Tony Hawkból már ismerős módokon (HORSE, Score Attack). Képeink az Xbox-verzióból valók.



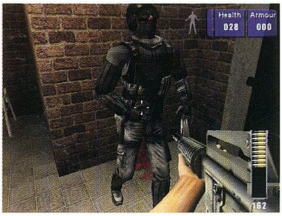




# DIE HARD VENDETTA

## ÚJ BRUCE-TOLÁS

KIADÓ **VIVENDI UNIVERSAL**
FEJLESZTŐ **BITS STUDIOS**
MEGJELENÉS **GC 2002. VÉGE PAL**

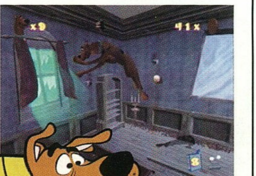


A korábban DH: Nakatomi Plaza címen GC-re fejlesztett program új címet kapott – feltehetően azért, hogy így különböztessék meg a PC-s változattól. A játékban John McClane-t kell irányítanunk, és ugyan a játék évekkel a harmadik film után játszódik, ismerős helyszíneken kell tevékenykednünk (például a már említett Nakatomi Plaza is feltűnik majd). A Vendettában körülbelül fele-fele alapon fognak szerepelni a lopakodásra, illetve a „rambózásra" épülő küldetések, de mindig fontos elem lesz a túszok kiszabadítása, és azért is megveregetik a vállunkat, ha nem kiirtjuk, csupán harcképtelenné tesszük a terroristákat (habár az előbbi magában hordozza az utóbbit...). A képek még egy korai változatból származnak, ezért hiányoznak az árnyékok és a dinamikus fények róluk – nem kell félni, ezek benne lesznek a végleges változatban.

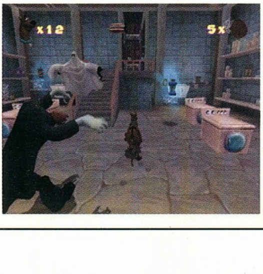
# SCOOBY-DOO! NIGHTS OF 100 FRIGHTS

## KUTYAFUTTÁBAN A KÍSÉRTETKASTÉLYBAN

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **HEAVY IRON** MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. ŐSZ NTSC**



A Cartoon Network kutyasztárja nemsokára megjelenik a mozikban is (élő emberek, CG – computer által generált – kutya), és ahogy az manapság szokásos, ezzel együtt a konzolváltozatok is megjelennek. A platformjátékban 12 szintet kell bejárnunk, melyek 3D-ben lesznek megalkotva, ám túl sok mozgási szabadságunk nem lesz, a helyszíneken átvezető utunk lineáris lesz. Összesen húszféle ellenféllel kerülhetünk szembe a kísértetkastélyban, feladatunk a banda kiszabadítása Scoobyval (csak őt irányíthatjuk a játék során) – a szörnyek és főellenfelek mindegyike valamelyik epizódból származik. A játék során többféle bónuszt szedhetünk fel, amelyek sebezhetetlenné, láthatatlanná vagy éppen erősebbé tesznek minket. A szereplők hangjai természetesen az eredetiek lesznek, csakúgy, mint Scooby arckifejezései – a fejlesztők erre ugyanis igen nagy figyelmet fordítottak. A két változat között nem lesz nagy eltérés, mindössze a textúrákat cserélik nagyobb felbontásúra a GC-változatban (igaz, ennek következtében pár héttel később jelenik meg, mint PS2-es társa).





# DARKENED SKYE

DE CUKI...

KIADÓ **SIMON&SCHUSTER INTERACTIVE**
MEGJELENÉS
**PS2, GC, XBOX 2002. VÉGE PAL**

Noha a képek alapján úgy tűnhet, a Darkened Skye egy Drakan-hasonmás, mégsem egy komoly fantasy játék akar lenni: a program egy Skittles nevű cukorkát népszerűsítő reklámfilmsorozat alapján készül. Ez ugyan nagyon rosszul hangzik, viszont a fejlesztők ezt a témát alaposan felfújták, és egy komplett sztorit kreáltak hozzá: A világot a gonosz Necroth uralja, megállítására az egyetlen mód az, ha egy hős összegyűjti a mágia öt elveszett prizmáját. Természetesen a hős(nő)t, Skye-t mi alakítjuk, öt világon át vezető utunkon összesen 30 pályán kell helytállnunk. Mindössze varázsbotunk és varázskönyvünk segíthet rajtunk, no meg a Skittle-cukorkák, amelyek gyógyszerként funkcionálnak, és a leölt szörnyek tetemén találhatunk belőlük nagyobb adagokat. Természetesen semmi véresen komolyra nem kell számítanunk, a harcok amolyan Bud Spencer-stílusúak lesznek, a logikai feladatok megoldásaira is könnyedén rá lehet jönni. Humor is lesz bőven, hősnőnk ugyanis egészséges cinizmussal szemléli a világot, és ezt kommentálja is. Képünk a PS2-változatból valók.

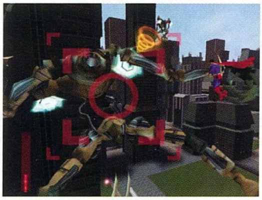


# SUPERMAN THE MAN OF STEEL

METRO POLICE

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **CIRCUS FREAK**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**





A borzalmas N64-változat után (sokak szerint minden idők legócskább játéka) két játék is készül Superman főszereplésével (PS2-re Shadow of Apokolips alcímmel jelenik meg a másik, arról azonban egyelőre nincsenek képeink). A játék javarészt a jó öreg Metropolisban játszódik, de párszor átlátogathatunk más világokba is. Legfőbb ellenségünk meglepő módon nem Lex Luthor lesz – jóllehet ő is megjelenik –, hanem Braniac 13, aki robotjaival támad városunkra. A légtérben repkedve (a fejlesztők teljes mozgásszabadságot ígérnek), és leverve a gonosz gépezeteket (rengeteg kombó lesz, de a különleges képességeket – hőlátás, jéglehelet, szuper erő – is használhatjuk), arra kell figyelnünk, hogy minél több felhőkarcolót mentsünk meg a pusztulástól, és az sem árt, ha a lakosokat nem hagyjuk elhalálozni. A légi harcot amolyan ZOE-stílusban kell elképzelnünk, gyorsnak, lendületesnek ígérik a fejlesztők. Remélhetőleg a grafikán finomítanak még, mert Supermant leszámítva a játék per pillanat elég gyengén néz ki.





# MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

AZ ÁRULÓ NYOMÁBAN

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS ÉS CRAVE** FEJLESZTŐ **WARTHOG**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. ŐSZ NTSC**

A korábban szimplán csak Bounty Hunter néven futó játék igencsak fura jószág lesz: egy rész kalandjáték, egy csipetnyi FPS, egy darabka űrszimulátor. Egy egykori kommandóst alakítunk (ő Mace Griffin), akinek csapatát egy áruló csapdába csalta – a feladatunk, hogy megtaláljuk ezt a titokzatos személyt. A játék a távoli jövőben játszódik, ahol az emberek mellett két másik faj csatázik az új bolygókért és a bányákért. Nekünk kell eldönteni, kinek hiszünk a nyomozás során, ki mellé állunk a háborúban, milyen küldetéseket fogadunk el (itt a kalandelem). A feladatok elvégzéséért információt kaphatunk a keresett személyről, az is elképzelhető, hogy valami új fegyvert szerzünk, de akár egy csapda is lehet az egész. Űrhajónkba pattanva kell megközelítenünk a helyszínt (itt jön be az űrharc – a kalózok ugyanis szívesen kilyukasztanák irhánkat), ahol aztán előkerülnek a kézifegyverek. Bármikor elcsórhatunk egy űrhajót, és bármelyik bolygót meglátogathatjuk – és a legszebb az egészben az, hogy mindez nem megy a töltögetési idő rovására.





# WHACKED!

## GYAKODALOM

KIADÓ **MICROSOFT**
FEJLESZTŐ **PRESTO STUDIOS**
MEGJELENÉS
**XBOX 2002. ŐSZ NTSC**



Valószínűleg a Super Smash Brothers Melee elsöprő sikerén felbuzdulva kezdtek a Microsoftnál (illetve a Prestonál) egy hasonló játék fejlesztésébe. A Whacked!-ben összesen nyolc idióta figurát vezethetünk bunyóba (hogy miért, arra nincs válasz), köztük egy őrült pingvint, egy narancsszín űrlakót és egy kancsal lánykát. A pályák meglehetősen nagyok, ennek tetejében elég meglepőek is (karácsonyfa, űrállomás, konyha). Több mint 12 helyszín lesz – szerepelnek köztük természetesen titkosak is. A játékban 45 felvehető eszközt vethetünk be, amelyek szintén elég furának számítanak: vasvillával kergetőzhetünk, szögbelövővel terrorizálhatunk, de akár egy ágyúból is kilőhetjük az ellent. Sok játékmód lesz, melyek közül a Chicken-mode hangzik a legérdekesebbnek, itt húsevő csirkék hordái ellen kell harcba szállnunk. Ezenfelül lesz olyan is, ahol versenyeznünk kell, lesz King of the Hill (ahol a pálya bizonyos pontjait kell elfoglalnunk), és természetesen egyszerű verekedés is.




## APRÓSÁGOK

Készülőben van a Driver 3, a jelenleg nyári megjelenési dátummal rendelkező Stuntman DVD-n előreláthatólag már egy videót is megnézhetünk. Platform(ok)ról egyelőre nem tudunk, de azért a fenti infóból a PS2-t biztosra vehetjük.

Az új Mortal Kombat (Deadly Alliances) GameCube-ra, PS2-re és Xboxra (no meg GBA-ra... jaj!) jelenik meg. Úgy néz ki, hogy sokkal kevesebb karakter lesz a játékban, mint az eddigi részekben, nyolc visszatérőt jelentettek be: Scorpion, Sub Zero, Raiden, Jax, Sonya, Reptile, Shang Tsung és Quan Chi tehát elérhetőek lesznek (mi azért ehhez hozzátennénk Noob Saibotot is). Bővebbet szeptemberben.

# GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4

## ASZFALTBETYÁROK

KIADÓ **INFOGRAMES** FEJLESZTŐ **INFOGRAMES CHIPPENHAM ÉS SIMERGY**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. JÚNIUS (PAL)**






Az F1GP-sorozat PC-n mindig is az egyik legrealisztikusabb szimulátor volt, és a negyedik epizód cseppet sem lesz másmilyen (ebből következően nem lesz arcade mód). A játékban mindenhol a valósághűségre törekszenek a készítők, legyen szó akár a játék fizikai motorjáról, a hangokról vagy éppen a pályákról. Sajnálatos módon a tavalyi évadon fog alapulni a program (tehát nem irányíthatjuk a Toyota-csapatot), de természetesen 2001 minden sofőrje, autója, eseménye (év közbeni csapatváltások, időjárási körülmények) benne lesz a játékban. Vezetés közben kommunikálhatunk a boxszal, mi dönthetjük el, hogy milyen kerékkel vágunk neki a futamoknak, és ahogy az a való életben is megesik, egy-egy ilyen választás a győzelmet jelentheti – vagy éppen a kicsúszást. Ahogy az elvárható, a kocsik élethűen törnek, de spontán meghibásodásokat is átélhetünk (de jó!). Természetesen többen is nekivághatunk a bajnokságnak, osztott képernyőn, vagy összekötött gépeken – online játékról egyelőre nincs tudomásunk.

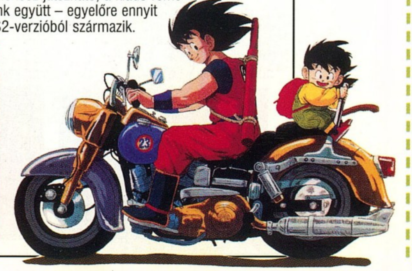
# DRAGON BALL Z JÁTÉKOK

## DRAGON ADD A Z-LETED!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES**
MEGJELENÉS **PS2 2002. ŐSZ, GC 2003. TAVASZ, XBOX 2003. NYÁR NTSC**

Valószínűleg sokan örülnek, hogy a – nálunk betiltott – DBZ-rajzfilm nemsokára (legalábbis PS2-n) konzolon is élvezhető lesz. A GBA-verziók mellett (lásd Playboy-rovat) mindhárom platform kap egy programot. PS2-re egy verekedős játék készül, erős RPG-elemekkel – összesen harminc karakterrel találkozhatunk a sorozatból, ha jól szereplünk, statisztikáink növekednek, különleges képességeket, támadásokat kapunk. Ebben a verzióban lesz néhány internetes opció is, ám a hangsúly az egyjátékos-módon lesz, ahol is végig kell járnunk a világot, ellenfelek után kutatva. A GC-verzió is erre fog hasonlítani, szintén a bunyón lesz a hangsúly, az internet azonban nem jut szerephez, viszont a GBA-játékkal összekötve azokban új dolgokat (karakterek, pályák) hozhatunk elő. Az Xbox-verzió a fentiekkel ellentétben kizárólag online lesz játszható, a kiadó reményei szerint akár százezren is kalandozhatunk együtt – egyelőre ennyit sikerült kiderítenünk a játékról. Képünk a PS2-verzióból származik.





# SCOOTY RACES

## VESPA SZÜZEK

KIADÓ **?** FEJLESZTŐ **TRECISION**
MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR PAL**

Mivel az olaszoknál igen népszerű járgány a kismotor, várható volt, hogy az első robogó-szimulátor onnan érkezik. A Scooty Races kinézete elég furcsán fest, teljesen egyedi stílusa van – természetesen a jó öreg cel shading-technológia hathatós közreműködésével. Egyjátékos módban nyolc karakter valamint húsz robogó vár ránk, ezek eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek (a szokásos végsebesség-gyorsulás-kezelhetőség trióra kell számítani). Öt város lesz a játékban, mindegyikben több pályával – alkalmunk lesz repeszteni például Japánban, Görögországban vagy az őserdőben. Az egyjátékos módban lesznek sima versenyek, ahol különféle bónuszokkal segíthetünk magunkon (rakéták, gépfegyverek, turbo), de lesznek Tony Hawk-szerű pályák is, ahol trükköznünk kell. Többjátékos módban legalább öt különféle lehetőségünk lesz: team race, deathmatch, CTF. A játéknak még nincs kiadója, de a fejlesztők szerint már több nagy cég is érdeklődött.



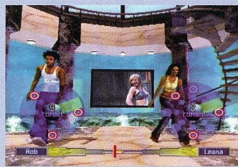


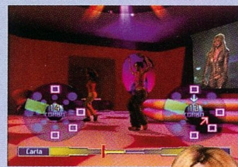


# BRITNEY'S DANCE BEAT

## BRITNESS CENTER

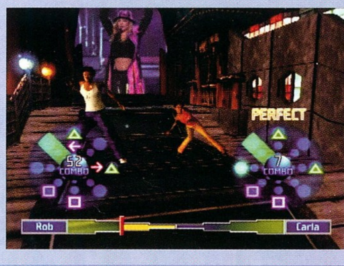
KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **METRO GRAPHYCS**
MEGJELENÉS **2002. ÁPRILIS NTSC**






Mindannyiunk kedvence (khm...) végre tiszteletét teszi PS2-n! Spears kisasszony természetesen egy táncos-zenés játék keretei között költözik a CD-re, a meglepetés mindössze annyi, hogy minősége várhatóan egész jó lesz. A játékban hat karakter közül választva kell felküzdenünk magunkat az énekes állandó táncosává (ha elég jól szerepelünk, akár magát Britneyt is irányíthatjuk!). A hölgy minden klipesített slágerére táncikálhatunk, a kezelés – ahogy azt a stílusban megszokhattuk – eleinte csak a négy gomb ritmikus nyomkodásával, később pedig különböző dupla, sőt tripla kombókkal (irányok+gombok) lesz megoldva. Ha egy karakterrel végigvisszük a játékot, exkluzív koncertfelvételeket, illetve eddig közre nem adott interjúkat nézhetünk meg. Lesz kétjátékos mód is, itt húsz sikeres „nyomás" után megtámadhatjuk a másikat, aminek következtében ellenfelünk kizökken a ritmusból. A játék csökkentett áron jelenik meg, az énekes tavaszi turnéjával egy időben.

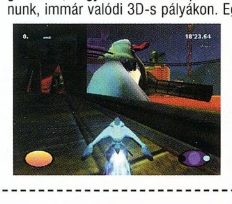



# MEGARACE 3

## A WIPEOUT NYOMÁBAN

KIADÓ **ACCLAIM** FEJLESZTŐ **CRYO** MEGJELENÉS **PS2 2002. ÁPRILIS PAL**

Az első két Megarace csak PC-n tűnt fel, és előre renderelt környezetben zajló autóversenyek voltak, ahol vezetési képességeink mellett harci érzékünkre is szükség volt, ugyanis fegyvereket is lehetett használni. A PS2-re megjelenő harmadik rész már le sem tagadhatná, hogy az ihletet a WipeOut-sorozattól kapta: eltűntek az autók, ehelyett futurisztikus lebegő alkalmatosságokon kell nyomulnunk, immár valódi 3D-s pályákon. Egyébként utóbbiakból 33 lesz, amelyek nyolc világon terpeszkednek: akad például lávás, jeges, de városi vidék is. Járműből 12 különfélét próbálhatunk ki, melyek verseny közben át is alakulhatnak – három használati módjuk lesz, attól függően, hogy támadni, védekezni vagy száguldani akarunk. A sikeres versenyekkel nyert pénzen három ponton fejleszthetjük gépünket, tápolhatjuk a motort, a páncélzatot és az alapfegyvert. A Megarace-ek egyik fő ismérve, az elképesztően idegesítő hangú és pofátlan kommentátor, Lance Boyle is visszatér, amit (szerintünk) azért jobb lett volna elkerülni...






## APRÓSÁGOK

A 3DO teljes frontos letámadást indított a GameCube ellen, nyolc játékot készülnek megjelentetni rá még az idén, melyből legalább négy Army Men lesz...

A nyáron az amerikai mozikba kerülő Men in Black 2 alapján már készül az első játék, a PS2-re megjelenő MIB2: Alien Escape. Megjelenés természetesen a mozival egy időben.

Az Európában az Xboxszal együtt, március 14-én megjelenő Ampednek már készül a folytatása, amelyben biztosan lesz internetes játéklehetőség is.

A Sony is folytat egy sikeres programot, a World Rally Championship 2002-es kiadása az ígéretek szerint még idén kijön, a fejlesztők szerint elképesztő grafikával (kétszer annyi poligont, és háromszoros látótávolságot ígérnek).

Harry Potter megállíthatatlan! Jelen pillanatban körülbelül 5 játék van fejlesztés alatt: készül a Bölcsek köve GameCube-ra (fejlesztő: Eurocom), a Titkok kamrája PSX-re (Argonaut), PS2-re (EA Chertsey). Ezen felül 99%, hogy az utóbbiból lesz GC-, Xbox- és GBA-verzió is. A második HP-könyvön/filmen alapuló játékok megjelenési ideje kollektíven november 15.

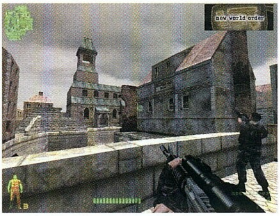
# NEW WORLD ORDER

## RAMBOKÉPZŐ

KIADÓ **PROJECT THREE** FEJLESZTŐ **TERMITE**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2002. VÉGE NTSC**

A New World Order eredetileg kizárólag PC-re készült, ám nemrégiben bejelentették a két konzolos változatot is (a képek még a PC-verzióból származnak). A játékban a terroristák és a kommandósok közötti harcba csöppenünk, és bármelyik oldalt választhatjuk. Akinek most a Counter Strike (egy ugyanilyen koncepciójú, elsöprő sikerű PC-s játék) ugrott be, az jó irányban tapogatózik, a NWO ugyanis rendkívüli módon hasonló lesz hozzá. Valódi fegyverek tucatjai kaptak helyet a programban, és előreláthatólag járműveket is használhatunk. Egyjátékos módban kitapasztalhatjuk a fegyvereket, megismerhetjük a pályákat, sőt még egy sztorit is írtak hozzá, a hangsúly viszont a többjátékos módon lesz, ott is elsősorban a csapatjátékokon (persze azért lesz kooperatív- és deathmatch-mód is). Előreláthatólag mindkét konzolon lehetőségünk nyílik az interneten keresztül megmérkőzni (ez még nem hivatalos információ), de linkkábellel és osztott képernyőn keresztül is csatázhatunk.






# TOMB RAIDER

## LASSAN MEGINT LEHET TOMB-OLNI

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **CORE DESIGN** MEGJELENÉS **PS2 2002. KARÁCSONY PAL**

Lara Croft kisasszony már igen régen tett látogatást nálunk (Playtime! 2001/1), egy év igazolatlan kihagyás után azonban érkezik a következő epizód! A játék ott kezdődik, ahol a Last Revelation véget ért: Lara kikászálódik a ráomlott piramis alól (valahogy sosem volt kétséges, hogy életben marad...). Az új kaland öt különösen értékes festmény körül bonyolódik, amelyek Párizsból tűnnek el (ez lesz az első helyszín, középpontban a Louvre-ral). Később eljutunk Prágába is, azonban itt – kapaszkodjatok meg! – nem Larát, hanem egy Kurtis Trent nevű férfiút kell irányítanunk. A játék további történetét egyelőre homály fedi, mindenesetre a sztorit egy filmforgatókönyv-író hozta össze, és a Core szerint olyan hosszú lesz, hogy a következő öt TR-játék is ezen fog alapulni. Az egyelőre csak Tomb Raider Next Generation kódnéven futó játéknak ugyanis már készül a folytatása is, úgy néz ki, hogy tudják tartani az évenkénti megjelenést. Pletykák szerint Xboxra is kijön a játék, de csak 2003-ban.









# THE LORD OF THE RINGS THE FELLOWSHIP OF THE RING

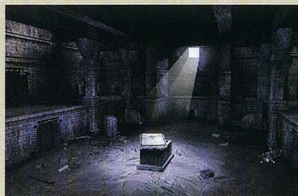
## EGY JÁTÉK MIND FÖLÖTT?

KIADÓ /FEJLESZTŐ **ELECTRONIC ARTS** MEGJELENÉS **PS2 2002. KARÁCSONY PAL**

Igen, tudjuk, múlt hónapban is volt egy Gyűrűk Ura-hírünk, de az ilyesféle dömpingnek mi mindig örülünk. Az EA verziója elvileg a filmen alapul (ez tízmillióba kóstált a cégnek), maga a játék viszont kissé eltér attól, amit vártunk: ez a Fellowship of the Ring ugyanis egy akciójáték lesz. Aragornt, Gimlit vagy Legolast irányítva kell halomra ölnünk az orkokat és a filmben szereplő egyéb szörnyeket (például a barlangi trollt, ami képünkön is látható). Jól olvastad, sem Frodó, sem Gandalf nem lesz játszható, ami számunkra elég meglepő. A grafika tekintetében viszont ott van a csúcson a program, a képek magukért beszélnek. Arról pontos információ nincs, hogy milyen platformokon jelenik meg a játék, ezek a képek mindenesetre a PS2-es fejlesztőgépekről származnak (a magunk részéről megreszkíroznánk egy GC-s és egy Xboxos verziót is).







# PACMAN WORLD 2

## KABBE!

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NAMCO**
MEGJELENÉS **PS2, GC 2002. TAVASZ PAL**

Az első PacMan World még 1999-ben jelent meg PSX-re, a folytatás pedig március-április környékén érkezik meg hozzánk. A játék leginkább a Crochoz hasonlít, egy 3D-s platformjátékról van szó, amit különféle minijátékok tarkítanak. A célunk az lesz, hogy Pacfölde öt mágikus gyümölcsét visszaszerezzük a gonosz szellemektől – ehhez öt világot kell bejárnunk (plusz a szellemek országát) – mindegyiken négy pályával. Lesz 15 labirintus is, amelyeket az eredeti PacMan szisztéma szerint kell végigjárnunk, minden bogyeszt begyűjtve. Ezenfelül lesznek begyűjthető tárgyak (pl. amitől figuránk összemegy, avagy amitől acélPac-ké válik), gör-, és jégkorcsolyás pályarész, végül a tenger alá is lemerészkedhetünk egy kis tengeralattjáróban (itt a szellemeken búvárruha lesz...). Az utóbbi rész amolyan Panzer Dragoon-szerűen (fiatalabbaknak: úgy, mint a Rez, csak lesz grafikája is) lesz megoldva. A pályákon elrejtett érmékkel Pac-faluban játszhatunk a játékteremben, két gép közül választhatunk: a PacMan és a Ms. PacMan lesz elérhető.




# TEKKI

## MEGINT RÁNKJÖN A MECHETNÉK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. VÉGE NTSC**





A korábban BrainBox néven ismert játékot a Capcom az Xbox japán megjelenésének – 2002.02.22. – napján, átnevezve mutatta be a nagyközönségnek. Az immár Tekki (jelentése Iron Knight, magyarul vaslovag – várhatóan ezen a címen fog megjelenni a program angolul) néven futó játék a cég szándéka szerint a legrealisztikusabb mechszimulátor lesz, egy fordulatos sztorival megfűszerezve. Már amennyiben valóságosnak fogadjuk el a mecheket, amelyek egyébként a játékban VT, azaz Vertical Tank névre hallgatnak, és hihetetlenül részletes sebződési rendszerrel rendelkeznek. Eddig hat kipróbálható járművet mutattak be, melyeket több mint 50 fegyverrel szerelhetünk fel: plazmaágyúk, energiafégyverek, EMP-rakéták várnak bevetésre. Külön említést érdemel a direkt a Tekkihez (és majdani folytatásaihoz) kifejlesztett kontroller, melyen 42 (!) gomb kapott helyet, valamint két irányítókarral és három pedállal lesz felszerelve. Persze e nélkül is lehet boldogulni, mi azonban mindenképpen szerzünk egy ilyet!



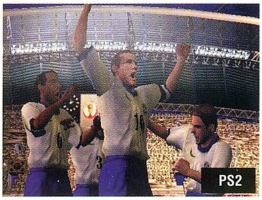


# 2002 FIFA WORLD CUP

## HAJRÁ ARGENTÍNA!

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **EA SPORTS**
MEGJELENÉS **PSX, PS2, GC, XBOX 2002. MÁJUS PAL**

Az egy pillanatig sem volt kétséges, hogy az EA ki fogja adni a FIFA 2002 felturbózott változatát a világbajnokság alkalmára. Természetesen a játékot minden lehetséges licenccel (játékosok, stadionok, reklámok) felruházták, és remélhetőleg az aktuális VB-keretet fogja tartalmazni (ez igazából a szövetségi kapitányokon múlik, hogy mikorra jelölik ki a névsort). A játékot igen látványosra tervezik, ez egyrészt a szurkolók megjelenítésére vonatkozik (hullámoznak, füstbombáznak, énekelnek – viszont nem randalíroznak), másrészt magukra a játékosokra. Az animátorok az arcmimikára fordítottak nagy figyelmet, ez az automatikus ismétléseknél (durva szabálytalanságoknál, vagy pár centivel mellément lövéseknél, na és persze a gólörömnél) lesz jól megfigyelhető. A játékmenetben jelent majd újítást az „Air Play", ami azt jelenti, hogy lesz egy gomb, amivel a játékos a levegőben levő labdára rámozdul – ebből a helyzetétől függően fejes, ollózás, vagy más látványos mozdulat kerekedik ki. (Ráadásul azért még külön tisztelet az EA-nak, hogy PSX-re is kiadják a játékot!)


PS2


XBOX

# FUEL

## ÁRKON-BOKRON KERESZTÜL

KIADÓ **DREAMCATCHER** FEJLESZTŐ **RRETOAD SOFTWARE**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR NTSC**





Ebben a játékban nem egy szokványos versenyen vehetünk részt, itt ugyanis nemcsak egyféle járművel kell felülmúlnunk ellenfeleinket. Az egymillió dolláros fődíjat hajkurászva meglehetősen változatos tájon kell majd áthaladnunk, de a gépeinket váltogatnunk kell. Például elkezdjük a pályát egy buggyval (valaki fordítsa már le magyarra!) (Homokfutó jó lesz? – a szerk.), de át kell kelnünk egy tavon, akkor nincs más megoldás: jet-skire kell pattannunk. Ha a helikopterrel viharba kerülünk, akkor nincs mese, le kell szállnunk, és ha ez a hegyekben történt, akkor egy hójáró lesz a megoldás. A pláne ebben az, hogy ezek a váltások nem automatikusan történnek, hanem az eredeti járműből kipattanva gyalog kell megkeresnünk az újat – akár kerítéseken átmászva, akár az erdőben kóválygova, vagy akár úszva. Az evickélésre akkor is szükségünk lesz, ha felborulunk a jet-skivel, futkároznunk pedig az esetben is kell, ha sikerül halálra amortizálni a kocsinkat – persze ha mázlink van, találunk egy helikoptert, és megnyerjük a pályát. A játékban nyolc karaktert irányíthatunk, melyek mindegyike rendelkezik valamilyen speciális előnnyel.

## ■ APRÓSÁGOK

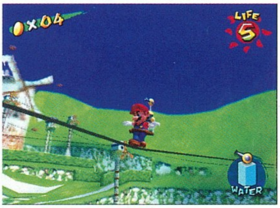
■ Szintén az Electronic Artshoz tartozik az a hír, hogy fejlesztés alatt van a következő James Bond-játék, melynek címe Phoenix Rising lesz, és mindhárom konzolra megjelenik. A program az új filmmel egy időben kerül a boltokba, azaz karácsony környékén.

■ Hiroshi Yamauchi bejelentette, hogy a Nintendo nyári közgyűlése után végleg visszavonul a cégtől. Mivel eddig ezt már háromszor eljátszotta, mérget nem kell venni rá, de lehet, hogy valamikor mégis lesz Square-játék Nintendón!

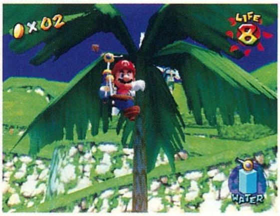
# MARIO SUNSHINE

## FOLTISSIMO

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NINTENDO**
MEGJELENÉS **GC 2002. VÉGE PAL**




Az új Zelda mellett mindenképpen a Mario Sunshine a legjobban várt GameCube-játék. Néhány részlet már kiderült a történetről, illetve az olasz vízvezeték-szerelő hátán található szerkezetről: egy nap festékpacák kezdtek el potyogni az égből (remélhetőleg ennek köszönhető az ég „kinézete" a képeken, és nem a lustaságnak), és Mario dolga az lesz, hogy a hátán hordott vízágyúval lemossa ezeket a foltokat. Küldetésében ismét segíteni fogja – más ismerősök mellett – a kis dinoszaurusz, Yoshi is. A játékban lényegesen több kalandelem lesz, mint az eddig megszokott részekben, ugyanis beszélgetnünk kell majd a városlakókkal, akik különféle tippeket adnak, vagy új mozdulatokat (pl. tripla ugrás) tanítanak nekünk. Miyamoto úr pár napja egy interjúban megígérte, hogy Európában még az idén megjelenik a program, remélhetőleg tartani is fogja a szavát (no meg azt is, hogy a végleges verzióig azért fejlődik még a grafika).



# SQUARESOFT® HÍREK

## SQUARE-MIX

Ahogyan előző számunkban megígértük, ebben a hónapban igen masszív Final Fantasy X-anyaggal jelentkezünk. Remélhetőleg a táblázatok hasznosak lesznek, sajnos a végigjátszást következő hónapra kellett halasztanunk. Mivel a játék elég terjedelmes, ezen felül lesz még találsz pár (tucat?) oldalt a játékról, írunk például a Blitzballról, leközöljük az egész Sphere-rács térképét, és remélhetőleg sikerül minden titokra fényt derítenünk.

Azonban nem minden a SquareSoft legsikeresebb sorozata körül forog, kiderült például, hogy mi lesz a Chrono-széria következő részének a címe: Chrono Break. Ezenkívül még semmit sem lehet tudni a játékról, azt sem, hogy milyen konzolra jelenik meg (bár valószínűleg nem tévedünk nagyot, ha megkockáztatjuk, hogy PS2-re).

A Square egyik főmuftija egy interjúban elhintett néhány információt a cég fejlesztéseiről. Megtudtuk például, hogy a korábban bejelentett FFVII-FFVIII-FFIX-átdolgozásokon (lásd Playtime! 2001/03) leállították a munkálatokat, jelenleg ennél vannak fontosabb projektjei is a Square-nek (állítólag néhány hónap múlva újra hozzájuk fognak, de azért ez igen kevéssé bíztató). A SaGa Frontier-sorozat következő részét már tervezgetik, viszont a különféle pletykákkal ellentétben NEM készül sem a Front Mission 4, sem a Parasite Eve 3.

# FINAL FANTASY XI

Miután tisztába jöttünk a karakteralkotás és a harc szabályaival (lásd előző két számunkat), most végre koncentrálhatunk arra, hogy mi is lesz a célja a játékosoknak. Mint azt már egy korábbi hírünkben említettük, a FFXI egy Vana Dir nevű kontinensen játszódik, melyen három hatalmas birodalom terül el: a Bastok Köztársaság, a Windurst Szövetség és San'Doria Királyság. Bastokban a technológia van a középpontban, hatalmas kiterjedésű bányák és óriási városok jellemzők erre a területre – természetesen itt a kereskedőcéheké a főhatalom. Windurstben a mágia uralkodik, a föderációt is egy mágustanács irányítja. Végül San'Doriában a vallási vezetők kezében van a hatalom, itt lovagi rendek vigyáznak a rendre.

Bármilyen karakterrel indulhatunk bármelyik területről, bár Bastok a Humék hazája, Windurstben a Tartare-k vannak többségben és San'Doria az Elverenek otthona. Minden játékos kiválaszthatja, hogy karaktere melyik államból származzék, és ezután ezt az országot kell szolgálnunk (árulásra előreláthatólag nem lesz lehetőség). Ez annyit jelent, hogy a különböző előkelőségek bíznak meg minket küldetésekkel, és amennyiben ezeket végrehajtjuk, feljebbléphetünk a ranglétrán (például felvesznek minket egy lovagrendbe, vagy egy varázslócéhbe, és ahogy egyre több szolgálatot teszünk az országnak, úgy lesz egyre nagyobb befolyásunk a dolgok menetére).




Azzal is szolgálatot teszünk hazánknak, ha a vidéket járva gyilkolásszuk a szörnyeket – minél több, és minél veszélyesebb lényeket terítünk le, az annál több Territory-pontot jelent az adott országnak. Bizonyos időközönként (a bétateszt alatt ez néha egy hetet jelentett, néha pedig tíz napot) ezeket a pontokat minden régióban összesítik, és amelyik ország több ponttal rendelkezik, az átveszi az adott terület irányítását a következő időszakra. Ez számunkra is előnyökkel jár, hiszen így olcsóbban vásárolhatunk az ott levő boltokban, és ilyenkor speciális küldetéseket is kaphatunk. Ugyan a bétatesztben ez nem volt benne, de állítólag ha egy területet hosszú időn keresztül birtokol egy ország, akkor azt hozzácsatolják, sőt, akár új városok is épülhetnek.

Az eddigi információk alapján nekünk nagyon tetszik a program koncepciója, azonban a bétateszt résztvevői korántsem elégedettek. A japán teszterek számára túlságosan „amerikainak" tűnt a program. Sokan panaszkodtak a grafikára is, az elégedetlenek szerint a terep cseppet sem változatos, és még így is rendesen szaggat a program. Többeknek az sem tetszett, hogy nem lehet testreszabni a figurákat – minden fajból mindössze három testalkat és kétféle frizura áll rendelkezésre (a DC-s Phantasy Star Online-ban ennél sokkal több lehetőségünk volt egyedivé tenni „virtuális énünket"). A Famitsu (hetenként megjelenő japán játék-biblia) felmérése szerint a japánok mindössze 15%-a gondolja úgy, hogy kipróbálja majd a játékot, a túlnyomó többségnek esze ágában sincs ezt megtenni. A japán megjelenési dátum egyébként már megvan, tehát a Final Fantasy XI PS2-es verziója május 16-án jelenik meg, 7800 jenes (azaz a szokásosnál 20%-kal magasabb) áron.

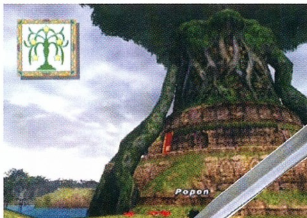


■ Bastok Köztársaság






■ San'Doria Királyság




■ Windurst Szövetség

# MEGJELENÉSEK

**PS2, Xbox, GameCube, Gameboy Advance**

Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

## USA PS2 megjelenési lista

| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Hidden Invasion | 15.márc | Conspiracy | ★★ |

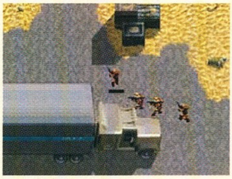



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Savage Skies | 15.márc | BAM! | ★★ |
| Virtua Fighter 4 | 19.márc | Sega | ★★★★★ |
| WTA Tour Tennis | 19.márc | Konami | ★ |
| Monsters Inc. | 19.márc | Disney | ★★ |
| Mister Mosquito | 19.márc | Eidos | ★ |
| ESPN Winter X Games Snowboarding | 20.márc | Konami | ★★ |
| Tetris Worlds | 20.márc | THQ | ★★ |
| Shifters | 21.márc | 3DO | ★★ |
| Blood Omen 2 | 26.márc | Eidos | ★★★★ |



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Deus Ex: The Conspiracy | 26.márc | Eidos | ★★★★★ |
| Pac-Man World 2 | 26.márc | Namco | ★★★ |
| Army Men: RTS | 27.márc | 3DO | ★ |
| TransWorld Surf | 27.márc | Infogrames | ★★★ |
| Smash Court Tennis Pro | 27.márc | Namco | ★★ |
| Pryzm Chapter One: The Dark Unicorn | 01.ápr | THQ | ★★ |
| Barbarians | 02.ápr | Titus | ★★ |

## USA GBA megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Rainbow Six: Rogue Spear | 19.márc | Ubi Soft | ★★★★ |
| Ice Age | 19.márc | Ubi Soft | ★★★ |
| Decathlon Advance | 19.márc | Infogrames | ★★ |
| Shrek: Swamp Kart Speedway | 20.márc | TDK | ★★★ |
| The Three Stogies | 20.márc | Metro 3D | ★★★★ |
| Wolfenstein 3D | 21.márc | BAM! | ★★★★ |
| Atari Anniversary Edition | 26.márc | Infogrames | ★★★ |
| Urban Yeti | 01.ápr | Telegames | ★ |
| Sheep Advance | 01.ápr | Ubi Soft | ★★★★ |
| Breath of Fire II | 15.ápr | Capcom | ★★★★★ |

## Európai PS2 megjelenés



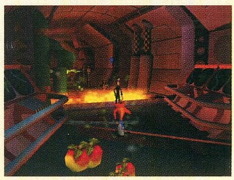
| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Dynasty Warriors 3 | 15.márc | THQ | ★★★ |
| Star Wars: Jedi Starfighter | 22.márc | Activision | ★★★★ |
| ICO | 22.márc | Sony | ★★★★★ |
| Grandia II | 29.márc | Enix | ★★★ |
| All-Star Baseball 2003 | 29.márc | Acclaim | ★★ |
| Worms Blast | 29.márc | Ubi Soft | ★★★★★ |
| Shadow Hearts | 29.márc | Midway | ★★★ |
| Penny Racers | 12.ápr | Midas Interactive | ★ |
| Megarace 3 | 12.ápr | Cryo | ★★★ |
| Soldier of Fortune | 12.ápr | Majesco Sales | ★★★ |

## USA GC megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Driven | 19.márc | BAM! | ★★ |
| SpyHunter | 19.márc | Midway | ★★★ |
| Bloody Roar: Primal Fury | 19.márc | Activision | ★★ |
| NBA 2K2 | 19.márc | Sega | ★★★★ |
| Sega Soccer Slam | 26.márc | Sega | ★★★ |
| Home Run King | 26.márc | Sega | ★★ |
| NFL Blitz 20-02 | 26.márc | Midway | ★★ |
| Burnout | 15.ápr | Acclaim | ★★★ |
| Spider-Man: The Movie | 16.ápr | Activision | ★★★★ |

## USA XBOX megjelenés



| Játék | Dátum | Kiadó | Értékelés |
|---|---|---|---|
| Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex | 19.márc | Universal Interactive | ★★★ |
| Tetris Worlds | 19.márc | THQ | ★★ |
| Smashing Drive | 19.márc | Namco | ★ |
| Pirates: The Legend of Black Kat | 19.márc | Electronic Arts | ★★★ |
| Triple Play 2002 | 19.márc | Electronic Arts | ★★ |
| Gunvalkyrie | 19.márc | Sega | ★★★★ |
| Outlaw Golf | 24.márc | Pearson | ★★★ |
| Agent Under Fire | 26.márc | Electronic Arts | ★★★★ |
| Blood Omen 2 | 26.márc | Eidos | ★★★★ |
| Burnout | 16.ápr | Acclaim | ★★★ |
| Spider-Man: The Movie | 16.ápr | Activision | ★★★★ |

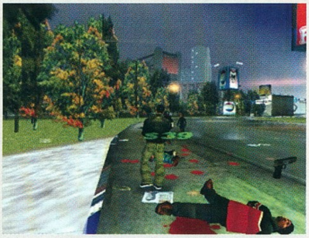
# TOPLISTÁK

■ USA, Japán, Anglia

Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Captain Tsubusa...

## ■ USA eladási toplista
2002. Február 3-16

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Grand Theft Auto 3 | Rockstar Games | PS2 |

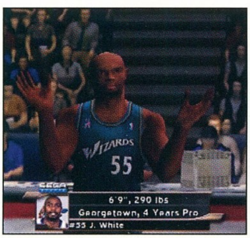


| | | | |
|---|---|---|---|
| 2 | State of Emergency | Rockstar Games | PS2 |
| 3 | Super Mario Advance 2 | Nintendo | GBA |
| 4 | WWF Raw | THQ | Xbox |
| 5 | Sonic Advance | Sega | GBA |
| 6 | Final Fantasy X | Square EA | PS2 |
| 7 | Sonic Adventure 2 Battle | Sega | GC |
| 8 | Wreckless: The Yakuza Missions | Activision | Xbox |
| 9 | Max Payne | Rockstar Games | PS2 |
| 10 | NBA 2K2 | Sega | PS2 |
| 11 | Madden NFL 2002 | Electronic Arts | PS2 |
| 12 | Halo | Microsoft | Xbox |
| 13 | Maximo: Ghost to Glory | Capcom | PS2 |
| 14 | Metal Gear Solid 2 | Konami | PS2 |
| 15 | Gran Turismo 3: A-Spec | Sony | PS2 |
| 16 | Max Payne | Rockstar Games | Xbox |
| 17 | Agent Under Fire | Electronic Arts | PS2 |
| 18 | NBA Live 2002 | Electronic Arts | PS2 |
| 19 | NBA Inside Drive 2002 | Microsoft | Xbox |
| 20 | NFL Blitz 20-03 | Midway | PS2 |

## ■ Japán toplista
2002. Február 18-24

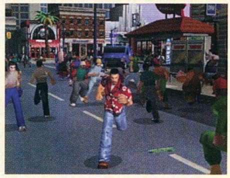


| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Dead or Alive 3 | Tecmo | Xbox |
| 2 | Animal Leader | Nintendo | GC |
| 3 | Sangokushi Senki | Koei | PS2 |
| 4 | Grandia 2 | Enix | PS2 |
| 5 | Samurai | Spike | PS2 |
| 6 | Genma Onimusha | Capcom | Xbox |
| 7 | Virtua Fighter 4 | Sega | PS2 |
| 8 | World Street Racer | Microsoft | Xbox |
| 9 | Final Fantasy X International | SquareSoft | PS2 |
| 10 | Animal Forest + | Nintendo | GC |
| 11 | Love's Doctor Rin | Hudson | GBC |
| 12 | Jet Set Radio Future | Sega | Xbox |
| 13 | Space Channel Part 2 | Sega | PS2 |
| 14 | Romance of Three Kingdoms VIII | Koei | PS2 |
| 15 | Captain Tsubusa | Konami | GBA |
| 16 | Wreckless | Bunkasha | Xbox |
| 17 | Nezmix: Have a Mice Day | Microsoft | Xbox |
| 18 | Grandia Xtreme | Enix | PS2 |
| 19 | Gran Turismo Concept 2001 Tokyo | Sony | PS2 |
| 20 | Air Force Delta II | Konami | Xbox |




■ NBA 2K2 - PS2

## ■ ANGOL toplista
2002. Február 25. - Március 4.



| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | State of Emergency | Rockstar Games | PS2 |
| 2 | Grand Theft Auto 3 | Rockstar Games | PS2 |
| 3 | Monsters Inc. | Disney | PSX |
| 4 | Gran Turismo 3: A-Spec | Sony | PS2 |
| 5 | Final Fantasy VI | Sony | PSX |
| 6 | Max Payne | Rockstar Games | PS2 |
| 7 | Harry Potter... | Electronic Arts | PSX |
| 8 | Wipeout Fusion | Sony | PS2 |
| 9 | Maximo: Ghost to Glory | Capcom | PS2 |
| 10 | Golden Sun | Nintendo | GBA |



■ Sonic Adventures 2 Battle - GC



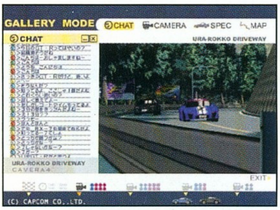
■ Virtua Fighter 4 - PS2




■ Golden Sun - GBA

# SONY ONLINE

A Sony már régóta ígérgeti, hogy a közeljövőben beindul az online játék PS2-n, de – néhány kósza játékon kívül – erről semmi konkrétumot nem hoztak nyilvánosságra. Február 13-án a Sony japán részlege végre előállt a régóta várt részletekkel: a távol-keleti országban idén áprilisban kerülnek boltokba a Sony-gyártmányú kábelmodemek, egybecsomagolva a Netscape Japan által készített PSBB Navigatorral, azaz a hivatalos PS2 böngészővel. Ezzel nem csak e-maileket küldhetünk, chatelhetünk és netezhetünk, hanem sokkal szélesebb felhasználási területei is lesznek: videókat is megnézhetünk, illetőleg zenéket tölthetünk le (!) a netről. Hogy ez utóbbit hogy is rendezték el a Sony Music-kal, amely köztudottan ki nem állhatja a letölthető zenéket, az egyelőre nem derült ki, az viszont biztos, hogy a RealPlayer program fogja ezeket intézni (tehát az mp3-formátumot – nem véletlenül – nem támogatják). Talán a legjobb dolog mégis az lesz, hogy a netről letölthetünk PSX-es, illetőleg PS2-es játékokat a winchesterre (ez 40 GB tárolókapacitással rendelkezik) – na persze nem ingyen, hanem akkor, ha előtte kifizettük a hitelkártyánkkal. (Kíváncsiak vagyunk, hogy hány nap alatt törik fel a rendszert). Várhatóan az összes PSX-játék elérhető lesz, viszont az újabb PS2-es progik közül nem tudunk majd mindent letölteni.




■ **Auto Modellista**

Ez már önmagában is igen jól hangzik, de szerencsére neten keresztül játszható programokban sem fogunk szűkölködni (illetve a japánok nem fognak – hogy nálunk mi lesz, arról majd később). Eddig ugye tudtunk a Capcom által készített Automodellistáról (Playtime! 2002/01) és a Square Final Fantasy XI-éről: ezek lesznek az első játékok, amelyek kihasználják a modemet, ugyanis már májusban kijönnek. Ezeken felül 28 online (is) játszható programról rántották le a leplet, legalábbis képletesen, ugyanis volt olyan is, melynek csak a munkacímét közölték – ez azt is jelenti, hogy az alább felsorolt



■ **Final Fantasy XI**



■ **Resident Evil Online**

címek változhatnak még. Képeket nem nagyon tudtunk szerezni, mert kizárólag a gPara nevű japán website tudósítója tudott fényképezőgépet becsempészni az eseményre, és még őt sem hagyták igazán kibontakozni, úgyhogy bocs a minőségért...

Kezdjük a legnagyobb durranással: Resident Evil Online! Erre nem sokan számítottak, noha pletykák már évek óta terjengtek egy esetleges multiplayer-verzióról, mely PC-re jelent volna meg. Ez utóbbi nem jött be, a REO ugyanis kizárólag konzolon lesz elérhető. Hogy melyiken, arra egyelőre nincs végleges válasz, egyedül a PS2 biztos. Magáról a játékról annyit lehet tudni, hogy néhány cimboránkkal együtt kell majd kitakarítanunk egy kastélyt, ezúttal tehát csoportos zombihentelésről van szó.

A Capcom két nagyágyújától eltekintve a Sony programjai lehetnek érdekesek, elég, ha a Gran Turismo Online-t említjük (na, ez biztos nem jön ki idén – még Japánban sem). Az anyacégtől érkezik még egy online RPG, az Arc The Lad Online, ahol a csapattagokat irányíthatja más és más. Ezen felül a Sonytól várható még az Everybody's Golf Online, a



■ **Everybody's Golf Online**

Vib Ribbon 2 és egy Kuma Uta nevű játék, amiről semmit nem lehet tudni, kivéve azt, hogy magyarul a címe annyit tesz, hogy „Egy medve éneke".

Ugyancsak öt programmal készül a Namco, két RPG-vel (Project Venus és Clockwork Online), valamint három másik játékkal, melyeknek csak a kategóriáját közölték, lesz egy sportprogram, egy repülőgép-szimulátor (Ace Combat 5?) és egy akció-kaland hibrid (talán a Dead to Rights?). Megemlítendő még a Sega, akik kiadják a Hundred Swords című manga stílusú real-time stratégiát (DC-n csak Japánban, PC-n az egész világon megjelent), a Guru Guru Onsen című DC-átiratot, valamint egy autóversenyt (Daytona? Sega Rally?) és egy lóverseny-szimulációt (ez valószínűleg a jelenleg legnépszerűbb japán játéktermi auto-



■ **Project Venus**

mata, a Derby Owner's Club online átirata lesz). A Segát illetően az mindenképpen meglepő, hogy sportjátékaikat nem említették.

A Konami két játékkal készül, egy zenés-táncos anyaggal, ami a Dance Dance Revolution-sorozat legújabb darabja lesz, valamint egy sportjátékkal, ami minden valószínűség szerint a következő ISS vagy Pro Evolution Soccer lesz.

A Hudson kiadja PS2-re a DC-re korábban megjelent Bomberman Online-t, a From Soft-



■ **Bomberman Online**

ware az Armored Core-szériát viszi tovább az AC: Sigma Project-tel, a Genki pedig a Tokyo Highway Battle-sorozat következő részébe kíván online elemeket építeni. Lesz még három táblás játék (az elkövetők: Success, Tomy, Takara), és egy éneklős program a Success-től (Soreyuke! Kareoke Heaven). Az Arika egy online is játszható RPG-t készít, ennek címe The Dungeon of Doruaga lesz, a Koei pedig a Nobunaga's Ambition-szériát teszi neten keresztül is játszhatóvá. A FF XI-en kívül mindössze két kizárólag online élvezhető program készül, egy RPG az Atlustól, illetőleg egy meg nem nevezett akciójáték a Tecmotól (Ninja Gaiden Online?).

Sajnos a fentiek kizárólag Japánra vonatkoznak, néhány kivételtől eltekintve a fent említett játékok nem fognak angolul megjelenni. A Sony már többször elhalasztotta a modem amerikai premierjét (jelenleg sincs hivatalos dátum erre), és mivel az csak a winchesterrel együtt működik, az ára igen borsos lesz (130-150 dollár). Európában a különböző országokban érvényesülő eltérő szabványok, cégek, szabályok miatt lesz nehéz nyélbe ütni a dolgokat – állítólag Angliában azonban már zajlanak az első tesztek. Ezért a számunkra legfontosabb kérdésre, azaz arra, hogy nálunk mikor kezdhetünk bele az online játékok kipróbálásába, még megközelítő válasz sincs – csüggedni azonban nem kell, hiszen ha egyszer beindul a móka, akkor fantasztikus játékok várnak majd ránk...



videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
644 Ft
nintendo 64 · dreamcast · playstation 2 ·
Műszaki Magazin



# PREPLAY

## 2002 ÁPRILIS



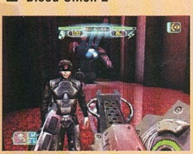
Blood Omen 2



Blood Omen 2



Deus Ex: The Conspiracy



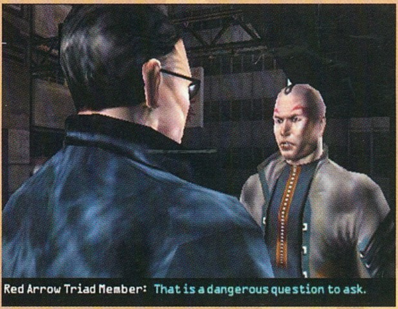
Deus Ex: The Conspiracy



Dominion



Dominion




Deus Ex: The Conspiracy

# LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN 2

## BŐ VÉRRE ERESZTETT VÁMPÍRSZTORI

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMICS MEGJELENÉS 2002.03.29. PAL







Nem is olyan rég történt, hogy „visszatérhettünk" egy Nosgothba tett kirándulásunkról, de az Eidos jóvoltából hamarosan ismét útra kelhetünk a legendás fantáziavilág felé. Miután a bűvös kard, a Soul Reaver történetét lezártuk, most a kard leghírhedtebb tulajdonosának, Kainnak a sztorija folytatódik. Bizony folytatásról van szó, elvégre az egész „Legacy of Kain" sorozat a vámpírként feltámadt Kain történetével kezdődött még 1997-ben.

A Blood Omen 2 nagyjából 400 évvel az első rész után játszódik. Akik netán lemaradtak volna a PlayStation-ös elődről, azoknak ajánljuk figyelmükbe a februári számunkban (a Soul Reaver 2 tesztjénél) Nosgoth történelmének az összefoglalását. Már persze csak ha valaki kíváncsi rá, miért is került Kain a dilemma elé, hogy a saját halálával megmenti-e a világot, vagy inkább uralja azt, s ezzel a pusztulásba taszítja. Kain ez utóbbit választotta, s ez szemlátomást nem tetszik egyeseknek, mert egy nap arra kell eszmélnie, hogy a vámpírhadseregét legyőzték, őt magát pedig megfosztották varázslatos képességeitől – no és a Soul Reaverétől. A Blood Omen 2-ben hosszú vámpír-hibernáció után Meridianban, Nosgoth fővárosában tér magához, egy teljesen más világban, mint amit ő ismert. Ekkortájt a sarafan rend ismét a vámpírok módszeres kiirtásán fáradozik, s már csaknem célt is ért. A fővárosból messzire száműzték a vámpírokat, s az ún. lovagok kerültek hatalomra. Azzal vették át az irányítást, hogy felfedeztek egy bizonyos „glyph" energiaforrást, ami egyrészt a város energiaellátását biztosítja, másrészt még távol is tartja a vámpírokat. Egyes vámpírok behódoltak az új rendnek, sőt vannak akik átalakulva a sarafan szolgálatába szegődtek, de azért még vannak, akik ellenállnak. Ők azok, akik most Kaint életre keltették az ellenállás központjában. Hogy visszaszerezze a hatalmát és bosszút álljon a titokzatos figurán, aki a történtekért felelős, Kainnak vakhitű vámpírvadászokat kell kardélre hánynia, s egy légiónyi démon felett kell győzelmet aratnia – közben pedig megdöbbenve értesülhet egy félelmetes cselszövésről, mely a vidéket fenyegeti, amit ő uralni akar. Nos ezzel tulajdonképpen el is mondtam a játék szinopszisát, de azért lássuk a dolgokat kicsit bővebben!

A Blood Omen 2 nagyjából a Soul Reaver két részével sorolható egy kategóriába, vagyis egy harmadik személy nézetéből játszható akciójáték, s nem az a felülnézetes kaland, mint az előző epizód volt. Kiváltképp hasonlít a Soul Reaver első részére, ugyanis egy „legyengült" Kainnal kezdünk, s csakúgy mint Razielnek, neki is az ellenségeitől kell elvennie a varázslatos képességeket, melyekkel felvértezi magát a sarafan vezérek ellen.

A Blood Omen 2-ben a csatáké a főszerep. Nagy hangsúlyt fektettek a védekezést/elhajolást is kívánó harcrendszerre, a gyors (és gyakran megállíthatatlan) kombókra, sőt speciális mozdulatokra is, valamint a különféle felvehető fegyverek kimunkálására. Utóbbiak nemcsak másképp néznek ki, de természetesen másképp is viselkednek. Egy bárdot például lassabban lehet belendíteni, mint egy kardot, s a tőrrel ugyan szaporán lehet szurkálni, de a vele ejtett sebek nem túl jelentősek. Kain ezen kívül meg is ragadhatja az áldozatait, ami az éppen alkalmazott fegyvertől függően bájos kis horrorjelenetekre ad alkalmat. Teszem azt: ha tőr van a kezében, egy szempillantás alatt több lyuk lesz az ellenfelén, mint egy ementáli sajton, viszont ha bárd, akkor szimplán kettéhasítja a delikvenst – a szépen animált erőszakra sosem lehetett panasz már a Soul Reaverben sem. Az alkotók saját bevallása szerint olyan szinten lettek megtervezve a különféle fegyvereknél alkalmazott mozdulatok, mintha csak tánclépéseket koreografáltak volna. A fegyvereknek egyébként elhasználódási idejük is van, tehát ha sokáig













nem cserélünk le egy eszközt, az előbb-utóbb széttörik.

A sima küzdelmek szépségén túlmenően Kain „vámpírképességeiről" sem szabad megfeledkezni, melyek újabb színt visznek a játékba. A sarafan mesternek köszönhetően Kain kezdetben csupán három ilyennel rendelkezik: láthatatlanná tud válni, megvan a jó öreg vérszívó erő (amivel még csak oda se kell hajolnia a meglékelt áldozathoz), és elegánsan vitorlázhat a levegőben. A láthatatlanná válással egy kis Tenchu-féle lopakodás is bejátszik: árnyékká válva, s így beleolvadva a környezetébe Kain az ellenség mögé tud lopózni, s ilyenkor speciális módokon gyilkolhat. Mivel az ellenfelet meglepetésszerűen éri a támadás, a mozdulatok kivétel nélkül halálosak – és az igazat megvallva elég brutálisak is. Végignézhetünk mondjuk egy „csinos" kibelezést vagy egy szívkitépést, amihez vámpírunk pusztán a borotvaéles karmait használja.

A vérszívó képesség Kain egyik legfontosabb mozdulata, hiszen miután legyőzte az ellenségeit, azok vérével regenerálhatja a saját energiáját. A vitorlázás sem elhanyagolható technika: amennyiben magasabbról kell leugrani, s Kain nem lassítja magát a levegőben, sérülés nélkül nem ússza meg a dolgot, arról nem is beszélve, hogy a leérkezés zajára felfigyelhetnek esetleg ellenséges katonák.

Kain idővel újabb technikákkal is bővíti a repertoárját. A történet egyes fejezeteinek a végén a sarafan vezéreket legyilkolva ún. „sötét adottságokhoz" jut. Olyanokhoz, mint a szuper ugrás, minek révén úgy ugrálhatunk a középkori házak tetején, mintha csak egy japán ninjafilmben szerepelnénk, vagy a romboló erő, amivel eltüntethetünk néhány akadályt a pályáról. A legszórakoztatóbb adottság kétség kívül az igézés, amellyel megszállhatjuk bizonyos karakterek testét. Nincs gond például ha börtönbe zárják Kaint: egyszerűen átveszi valakinek a tudata felett az irányítást, és az illető porhüvelyét használva kiszabadítja önmagát a cellájából.



Minden bizonnyal ez a képesség arra is remek lehetőséget ad majd, hogy elvegyülve az ellenség sorai közt rácsodálkozzunk a szereplők mesterséges intelligenciájára. A városlakó emberek ugyanis beszélgetnek egymással, köszönnek egymásnak, s nagyon különbözően tudnak viszonyulni a másikhoz. A tolvajt például nem szeretik, különös tekintettel a fegyveres őrökre, akik akár üldözőbe is vehetik a jómadarat – ezzel remek alkalmat kínálva fel Kainnak, hogy harc és feltűnés nélkül jusson át az őrzött pontnál. Kainnal jobbára nem szívesen állnak szóba az emberek (sőt vannak, akik katonákért rohannak), de akadnak kivételek, akik csevegnek akár időjárásról, politikáról, vagy épp egy előnyös üzletet kínálnak fel. A mellékszereplők teljesen úgy viselkednek, mint ahogy az a jobb RPG-kben szokás, s dicséretképpen még azt is hozzátehetjük, hogy nagyjából 50 különböző típusú ember vetődhet az utunkba – parasztok, nemesek, tolvajok, katonák, lovagok, stb. Az életerő kijelzőjénél külön ábra mutatja, hogyan viszonyulnak hozzánk: piros, amikor már küzdelem közben vagyunk; sárga, ha még csak üldöznek minket, vagy támadóan lépnek fel; zöld, ha nem tekintenek minket veszélyesnek; és szürke, ha egyáltalán nem lát minket senki.

A gőzhöz és elektromossághoz egyaránt hasonlító glyph energia alkalmazásával a szokásos „keresd meg a kulcsot" típusú feladatok is érdekesnek ígérkeznek. Kapcsolókkal módosíthatjuk az „áram" folyását, s nyithatunk meg új utakat. Az energia áramlása a vezetékekben vagy a falakban szemmel is látható, ezért igényes logikai feladatokat lehetett a segítségével kialakítani.

Az elvárásoknak megfelelően a Crystal Dynamicsnál ehhez a játékhoz is szövevényes sztorit találtak ki, úgyhogy az erőfeszítéseinkkel nemcsak Kain lesz egyre erősebb, de a történet is egyre bonyolódik, s izgalmas közjátékok hálálják meg nekünk a Blood Omen 2-vel eltöltött időt. A design szempontjából az alkotók igyekezete elismerésre méltó. Gondosan ügyeltek arra, hogy a játék ne üssön el a sorozat többi tagjától, így Nosgoth most egy olyan arculatát mutatja, ami szépen elhelyezhető Blood Omen és a Soul Reaver közé (elvégre a mostani történet a köztes időszakban játszódik). Tudniillik míg a Blood Omen a hagyományos értelembe vett középkori miliőben játszódott, addig a Soul Reaverben olyan szentélyekben járhattunk, melyek csapdái és gépei magas technikai színvonalról tettek tanúbizonyságot – következésképp Meridian városát úgy alakították ki, hogy bár építészetileg még mindig középkorinak hat, azért megjelentek már például nagyobb acélszerkezetek is. A grafikusok valami olyasmit akartak kihozni a helyszínekből, mint az 1800-as évek sötét Londonja – némelyikük nem volt rest még a helyszínre is elutazni, hogy régi épületekről készíthessen fotókat.

A Blood Omen 2 PS2-n és Xboxon egyaránt megjelenik, de lényeges különbség nem lesz a két verzió között. Xboxon valamivel magasabb felbontású, fényesebb textúrákat alkalmaztak, és Dolby Surround helyett Dolby 5.1-es hangzás van: ez minden. A screenshotok alapján az mindenkinek feltűnhet, hogy a Soul Reaver 2 látványvilága valamivel színesebb, de a játékmenetében a Blood Omen 2 tartogat annyi érdekességet, ami érdeklődésre tarthat számot. Nem beszélve a sztoriról, elvégre aki már visszatérő vendég Nosgothban, az nyilván kíváncsian várja, mit is csinált Kain a Soul Reaver előtt. Várjunk tehát türelemmel, szerencsére már úgysem kell sokáig.



**Első benyomások**

★★★★ – **Reményteljes darab**

A Soul Reaver 2 nagyon klassz lett PS2-n, ezért nem valószínű, hogy ez a közeli rokon kudarcot vallana

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT**

100%

# DEUS EX: THE CONSPIRACY

## AZ ÉVSZÁZAD LEGNAGYOBB ÖSSZEESKÜVÉSE

TÍPUS FPS/RPG/KALAND KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ ION STORM AUSTIN MEGJELENÉS 2002.TAVASZ PAL/NTSC

A 2000. év egyik legjobb játékát az Eidos tudhatja a magáénak. A PC-n megjelent Deus Ex egy halom díjat és szakmai elismerést nyert el, és a legtöbb szaklap és webes magazin is az év játéka díjat adományozta neki. Ez valószínűleg nem véletlenül történt. Ha közületek bárkit megkérdeznék arról, hogy mondjon pár olyan játékot, amit egynél többször is szívesen végigjátszana, nyilván igen rövid lenne a lista. Az én listám is hasonlóan rövid, de a Deus Ex az első helyen szerepel benne. Háromszor játszottam végig PC-n és ha lehetőségem adódik, akkor a PS2-es változatot is végignyomom legalább egyszer. Hogy miért? Mert véleményem szerint iszonyatosan jó játék! Van benne mélység, csavaros és meghökkentő a története, és harmadszori végigjátszáskor is találunk benne egy csomó új dolgot. Félelmetes!

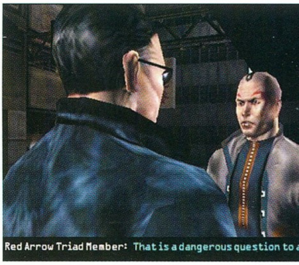




Ma már egyáltalában nem lepődünk meg a különféle játéktípusok keverésével összehozott címek láttán, sőt! A fejlesztők mindent latba vetnek, hogy elnyerjék a játékosok bizalmát és elismerését. Ez azt eredményezte, hogy a „tiszta" lövöldözős, autós, verekedős, kaland vagy szerepjátékok gyakorlatilag már el is tűntek a kiadók listáiból. Ha egy jó fejlesztőcsapat – jelen esetben az Ion Storm – a megfelelő arányban mixeli össze a különféle stílusok alkotóelemeit, akkor ezzel már meg is váltották a jegyet a siker felé vezető útra. A Deus Ex pedig tipikusan ilyen játék. Alapvetően egy FPS (első személyű lövöldözős), amit megfejeltek egy RPG-szerű fejlődési rendszerrel, és egy kalandjátékba is beillő sztorival. A végeredmény világsiker lett. Az Eidos marketingesei pedig úgy gondolták (és milyen jól tették!), hogy a PC-s változat lecsengése után még el lehetne adni pár milliót a játékból a PS2-tulajdonosoknak is.

A Deus Ex története a szinte már megszokott sötét jövőképet vetíti elénk. Túlnépesedés, kiapadó nyersanyagforrások és ökológiai katasztrófa fenyegeti a földet. A társadalom rétegei teljesen elkülönültek egymástól, a zavargások pedig mindennaposak. Az embereket egy furcsa betegség – a szürke halál – tizedeli. A betegség eredete teljesen ismeretlen, az egyetlen ellenszer az Ambrosia nevezetű vakcina. A gyógyszer összetételét csak egyetlen cég ismeri, és annyit kér érte, amennyit nem szégyell. A legutolsó Ambrosia szállítmány viszont eltűnik, ami kényesen érintett pár tehetősebb embert. A gyanú egy nemzetközi terrorszervezetre vetődik. A történet alakulását innentől kezdve személyesen is átéljük. Főhősünk J. C. Denton névre hallgat, aki egy nemzetközi terrorista ellenes szervezet – Unatco (United Nations Antiterrorist Coalition) – ügynöke. Azt a feladatot kapjuk, hogy kerítsük kézre a terroristák vezérét, és szerezzük vissza az ellopott Ambrosia szállítmányt. A történet már a játék legelején átmegy némi csűrcsavarba, és innentől kezdve szinte minden pályán találkozunk majd olyasmivel, ami teljesen megváltoztatja a helyzetről alkotott elképzelésünket.

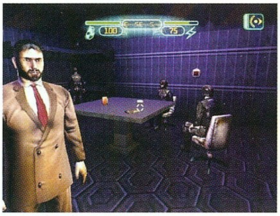
J.C Denton a UNATCO speciálisan „átalakított" szupermen ügynökeinek egyike. Ebből is a második generációt képviseli. Az első generációs szuperügynökök mechanikus átalakítása során szerezték emberfeletti képességeiket, de a beavatkozás miatt emberi külsejük is jelentősen megváltozott. Az időközben hatalmas fejlődésen keresztülment organikus nanotechnológia új lehetőségeket adott a szupermen-készítők kezébe. A speciális célzattal elkészített és beprogramozott nanorobotokat az emberi szervezetbe juttatják. Ezek a parányi gépek megkeresik a rendeltetési helyüket, beépülnek a szövetbe, és a sejtekkel szimbiózisban működve fejtik ki hatásukat. A játékban ezt kiterjesztésnek (augmentation) nevezik. Ennek a technológiának az előnye az, hogy az eddig csak hentesmunkával megoldható feladatokat könnyedén áthidalhatják egy egyszerű „injekcióval". Mindemellett a nanotechnológiával „feljavított" alany fizikai megjelenése egy fikarcnyit sem változik. A külső szemlélőnek pedig még sejtése sem lesz arról, hogy egy nála húszszor erősebb, gepárd sebességgel futó, infravörös fényt is látó, radioaktív sugárzásra teljesen immunis és golyóálló kinetikus páncélzattal rendelkező ügynökkel áll szemben.




A Deus Ex sikeréhez alaposan hozzájárult a játék RPG beütése. Karakterünk képességeit a játék folyamán folyamatosan fejleszthetjük. A teljesített pályaszakaszok és küldetések után tapasztalati pontokat kapunk, amit 11 féle képesség javítására használhatunk fel. Persze alaposan át kell gondolnunk, hogy milyen irányban fogjuk fejleszteni J. C.-t. Ennek a legfőbb oka az, hogy nem lesz elegendő tapasztalati pontunk minden képességünk maximumra tornászásához. A játék végén maximum 6 képességünk lesz 4-es fokozaton, és biztosan marad olyan is, amit egyáltalán nem fogunk (tudunk) fejleszteni. Tehát szakosodnunk kell. Az egyik véglet, hogy hősünkből izomagyú mega-Rambót csinálunk. Ilyenkor a nehézfegyverekre fogjuk a hangsúlyt helyezni. Lehetünk árnyékban surranó computer hackerek, amikor inkább a biztonsági rend-





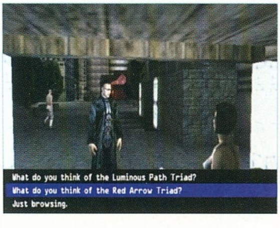






szerek gyors kiiktatására fogunk koncentrálni. A lehetőségek elég széles skálán mozognak, és a tényleges hatásuk is érezhető. Egy példát említek ennek a magyarázatára. Már a legelső pályán hozzájuthatunk egy távcsöves puskához, amivel biztos távolságról küzdhetjük le az ellenséget. Gondolnánk mi! Csakhogy a „Rifle" képességünk itt még alapszintű, ezért a távcsöves puska úgy remeg a kezünkben, hogy szinte képtelenség rajtatartani még egy álló célponton is. A lövés után pedig úgy elránt a fegyver, hogy alig találunk vissza az eredeti irányba. Négyes szinten ez természetesen megfordul: meg se rebben a célkereszt a leendő áldozat homlokán, a lövés után pedig azonnal célba vehetjük az áldozatunk mellett tébláboló társat, és egy másodperc múlva már ő is alulról szagolja az ibolyát. Ugyanez a helyzet a többi képességgel is.

Karakterünk tápolása itt még nem áll meg. Pár sorral feljebb említettem az augmentációt, ami az elsők között (illetve majdnem legelőször) hősünkben lett implementálva. Kezdéskor három kiterjesztéssel rendelkezünk, amit a játék folyamán továbbiakkal tudunk gazdagítani, illetve a már meglevőket tudjuk fejleszteni. A maximum szint itt is a négyes fokozat, de vannak kiterjesztések, melyeknek csak egy fokozata van. Ezek megszerzése igen egyszerű, csak be kell gyűjtenünk a pályákon található augmentation cannistereket és augmentation upgrade-eket. Az előbbieket az orvosi robotoknál, míg az utóbbiakat bárhol használhatjuk magunkon. Egy kiterjesztő kapszula egy bizonyos testrészre alkalmazható és kétféle lehetőséggel kecsegtet. Sajnos itt el kell döntenünk, hogy melyiket választjuk, mert utólagosan már nem lesz módunk ennek megváltoztatására. A kiterjesztések használata bioenergiát fogyaszt, és egyszerre többet is bekapcsolhatunk, tehát nem lehet majd ész nélkül használni őket. A kiterjesztéseket célszerű a 11 alapképességgel összeegyeztetve fejleszteni, így maximálisan hozzá tudjuk igazítani karakterünket az általunk kiválasztott harcmodorhoz.

És még mindig nincs vége a fejlesztésnek, hiszen a fegyverek tulajdonságain is lehet javítani. Igen fontos dolog kiválasztani, hogy az általunk elképzelt harcmodorhoz mely fegyverek illenek a legjobban. Erre azért van szükség, mert a cipelő kapacitásunk szintén véges. Képtelenek leszünk magunkkal vinni a játékban fellelhető összes fegyvert és tárgyat. A sűrűn használtakat a játék folyamán fellelhető fegyver MOD-okkal tudjuk javítani. Ezek a fegyver pontosságára, hordtávolságára, visszaütésére, tárkapacitására stb. lesznek hatással. Van lézerirányzék és távcső MOD is. A javító kiteket nem minden fegyverre alkalmazhatjuk, a rakétavetőre például eléggé feleslegesnek tűnik a távcső felszerelése. A megfelelő fegyverek kiválasztásával elkerülhetjük, hogy a későbbiekben egy alaposan feljavított stukkert el kelljen dobnunk. További variálás a játék készítőitől, hogy a legtöbb fegyverhez akár két-három fajta lőszert is használhatunk, de erről inkább majd a játék tesztjében fogunk kitérni.




A Deus Ex másik nagy vonzerejét az adja, hogy kalandjáték-szerűen tudunk előrehaladni a történetben. A likvidálandó ellenfelek mellett egy halom NPC-vel (nem játékos karakter) fogunk találkozni. Ezek is két részre vannak osztva: a lényeges és a lényegtelen figurákra. A lényeges csapatot azok a szereplők alkotják, akik folyamatosan végigkísérnek a történet folyamán és segítenek, vagy éppen hátráltatnak a dolgok alakításában. Velük vagy rádión fogunk érintkezni, vagy személyesen fogunk találkozni, de lesznek „testtelen" szereplők is. A lényegtelen figurák vannak többen. Ők az egyszerű emberek, akik napróлnapra tengetik sivár életüket. Velük is érdemes lesz mindig elbeszélgetni, mert sokszor kapnak olyan szerepet, amivel az előrejutásunkat segítik. A beszélgetések általában nem a sima „nyomkodom a gombot, és megy a szöveg" kategóriába tartoznak, hanem mindig lesz választási lehetőségünk arra vonatkozólag, hogy mit válaszolunk az illetőnek. Ezek szintén jelentősen befolyásolják majd a történetet, tehát érdemes mindenre rendesen odafigyelni. Egy-két esemény nem nélkülözi a humort sem. Ha a bázison „véletlenül" bemegyünk a női WC-be, akkor az ott tartózkodó kollegina heves nemtetszését fogja nyilvánítani. A poén az, hogy amikor a főnöknél jelentünk, akkor megkapjuk a fejünkre, hogy: „*...Ja! És J.C.: a női WC látogatása nem tartozik a szoros feladatai közé...*". És ilyen sztoriból egy halom van a játékban! A Deus Exben egyébként három teljesen különböző befejezés van, és mivel a sorsdöntő választásra gyakorlatilag a játék végén kerül sor, érdemes lesz egy mentett állás segítségével mindhárom lehetőséget megnézni.

És végül essen néhány szó a PS2 változatról is, azaz miben fog különbözni az eredeti PC-s játéktól? A legelső szembetűnő változás a grafika részletességében lesz. A készítők jelentősen megemelték mind a karakterek, mind a pálya alkotóelemeinek poligonszámát, és a textúrákat is a PS2 lehetőségeihez igazították. A játék egyébként sem volt „kocka" kinézetű, de így már egészen biztosan nem lesz vele probléma. A szereplők mozgása is jelentős változásokon ment keresztül. A legmodernebb mozgásfelvevő (motion capture) berendezés és csontváz animáció használatával átdolgozták az összes szereplő mozgását. Ezzel mondjuk egyébként sem volt baj, de ha jobb lesz, azt nem bánjuk. A PS2 memória korlátjai miatt szét kellett szabdalni a helyszíneket, így sajnos többet fog a gép töltögetni, de remélhetőleg ez nem fog a játék rovására menni. Egyébként az eredeti PC-s játékban is volt azonos pályán belüli töltögetés, mivel a helyszínek nemegyszer irtózatosan nagyra sikerültek. A játék menürendszerét teljesen át kellett alakítani, mivel a PC-nél elengedhetetlen tartozékként szereplő billentyűzetet elég alaposan használta a program. Az ígéret szerint semmit sem hagytak ki belőle, csak a PS2 kontrolleréhez lett igazítva minden. Hasonlóképpen igaz ez az irányításra is, vagyis a kontrollerrel maradéktalanul el lehet majd lavírozni J.C.-t. A hírek szerint az USB csatolású PS2 billentyűzet és egér is használható lesz a játékban, de ez szintén csak a megjelenés után derül ki. További könnyítés az automata célra tartás (egérrel ugye könnyű célozni). Ez nagyon meg fogja könnyíteni az ellenfelek likvidálását, a tárgyak felszedését és a különféle dolgok manipulálását (kapcsolók, terminálok, stb).

A Deus Ex egyik jelentős hangulati tényezője a zene volt, ami a játékmenet aktuális változásait is dinamikusan követte. Nos ez is megmaradt, de újra felvették, és most már egy szimfonikus zenekar tolmácsolásában hallgathatjuk. A játékban előforduló átvezető történéseket a PC-s változatban a játék saját motorjával oldották meg, ami jól illeszkedett a játékmenetbe. A PS2-es változathoz viszont előre renderelt mozikat készítettek. Ezek jobb minőségűek, mint a saját motoros megoldások, de kérdéses, hogy emelni, avagy rontani fogják-e a játék hangulatát. Én az előbbi mellett voksolok (láttam egy netről leszedett anyagot), de azért érdemes lesz ezzel megvárni a teljes játékot.

Végezetül szeretném megemlíteni Warren Spector producer nevét, akinek a Deus Ex mellett több sikeres PC-s játékban is benne volt a keze (Thief, System Shock 1-2). Remélhetőleg nem vonul még nyugdíjba, és ha már átnyergelt konzolra, akkor reméljük, hogy ebben a platform típusban is tovább fogja gyarapítani a világsikerre méltó játékok sorát.



**Első benyomások**

★★★★★ – **Potenciális sikervárományos**

A Deus Ex 2002 egyik legnagyobb PS2 címe lesz, egy jó darabig elszórakoztatja majd az FPS, kaland és RPG rajongókat.

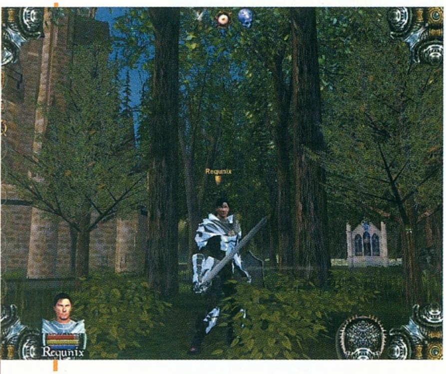
**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT**

100%

# DOMINION

## DÉMONOK NYOMÁBAN XERETH FÖLDJÉN

TÍPUS RPG KIADÓ ? FEJLESZTŐ PHARAOH PRODUCTIONS MEGJELENÉS 2002. KARÁCSONY NTSC









Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy világ, ahol az értelmes fajok békében éltek, nem ismerték a háborút. Xereth boldog világában hat faj épített csodálatos városokat, az elfek, az emberek, a törpék, valamint a trollok, az ogrék, és a több faj keveredéséből kialakult talrokok. A mágiát széles körben használták, szinte minden közember ismert bár bűvigét. Ez az aranykor egészen addig tartott, amíg egy Khuxar nevű démonlord meg nem elégelte a helyzetet, és egy szomszédos bugyorból elő nem mászott. Ezt persze nem egyedül tette – hatalmas sereget hozott magával; démonok, élőholtak és szellemek dúlták fel Xereth egykor virágzó földjeit. Hát igen, így múlik el egy világ dicsősége...

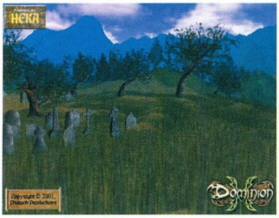
Mivel az emberek nem voltak felkészülve a harcra (a többiek sem), természetesen igen hamar rabszolgasorba kerültek – akinek nem tetszett a fennálló helyzet, azt rövid úton kivégezték. A mágia művészete elveszett, de ami talán még ennél is szörnyűbb, a fajok egymást okolták a katasztrófáért – kialakultak az ellentétek, és a megjelent a fajgyűlölet. Az elfek az emberekkel kötöttek szövetséget, az ogrék pedig a trollokkal. Ezután a törpék hajba kaptak a trallokokkal, és végül kialakult két tábor: a Protectorok (megőrzők) és a Destroyerek (pusztítók). Egy idő után a démonok visszavonultak a világ egyik eldugott sarkába – az őshonos fajok végre visszaszerezték az uralmat Xereth nagy része felett. Sajnos az utálkozás annyira elharapózott a népek között, hogy a folyamatosan háborúztak, egészen addig amíg Xereth közepén ki nem alakult egy óriási terület, ahol már senki nem élt – a harcoló feleknek több hónapot kellett volna utaznia egy-egy ütközet kedvéért. Ezért aztán a nyílt háborúk helyett inkább az elszigeteltséget választották az országok – a kapcsolat többszáz évre megszűnt közöttük.

Az egyes országok új városokat építettek maguknak, megpróbálták újra megérteni a mágia titkait, a gyűlölet pedig egyre inkább csökkent, majd évszázadok alatt el is enyészett. A mágikus kutatások végül eredményre vezettek, a varázslatok visszatértek Xereth világába – azzal a különbséggel, hogy immár igen nagy figyelmet fordítottak a harcban is alkalmazható trükkök kidolgozására; hiszen az óvatosság sosem árt! Az igazi áttörést végül is a kalandozók hozták meg – a lakatlan területen kisebb kereskedelmi központokat hoztak létre, melyekből falvak, városok fejlődtek ki – nem kellett hozzá sok idő, hogy a két hatalmas birodalom (a Megőrzők Királysága és a Pusztítók Császársága) hivatalosan is felvegye egymással a kapcsolatot.

Az ezt követő időszak legfontosabb eseménye az volt, amikor megalakították Xereth hat céhét. A céhek elvileg együtt kellett, hogy működjenek a béke érdekében, de hamarosan nyilvánvalóvá vált, hogy mindegyik a saját céljaiért küzd, a hatalmat keresik. Szerencsére nyílt villongásokig nem fajult ez a dolog, sokkal inkább az orgyilkosságok, titkos szabotázsakciók voltak jellemzőek erre az időszakra. Ez a marakodás egészen addig tartott, amíg a két birodalom meg nem egyezett, hogy egy felderítő küldetéssel megpróbálják megtudni, hogy a démonok mit csináltak az elmúlt néhány ezer évben. A terv az volt, hogy a Project Dominion fedőnevű akció keretében térkaput nyitnak a démonok lakhelyének kellős közepébe. A minden csúnyaságra felkészült, agyontápolt kalandozócsapat igen meglepődött, mikor átléptek a teleport másik oldalára – ott ugyanis csak ősi romokat találtak, ellenfél egy szál sem akadt. Természetesen gyorsan megindul a kutatás, azonban egy fia démont, de még csak egy nyomorult zombit sem leltek – mindössze különleges gépeket, furcsa épületeket találtak. A két birodalom hamarosan létrehoz két bázisként szolgáló várost – Covent és Yetrot – és megindulnak a kutatások; vajon mit csináltak a démonok ezen az északi területen, és miért tűntek el?

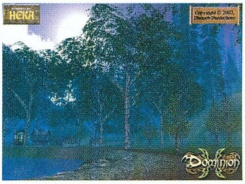
Kalandjaink természetesen itt kezdődnek, hősünk egy vállalkozókedvű kalandor, aki egyrészt országát akarja szolgálni, másrészt a kincsek is igen jól jönnének. A játék küldetésekre épül – ezeket kaphatjuk országunk vezetőitől, valamelyik céhtől, de akár a városokban kóborolva is megbízhatnak minket pár feladattal – erre kitűnő lehetőséget kínál például a kocsma. A játékot úgy tervezték meg, hogy akár a végtelenségig lehessen játszani vele – ezt














egyrészt az óriási játéktrének köszönhető, másrészt pedig annak, hogy a küldetések sosem fogynak el. A küldetésgenerátor – az ígéretek szerint – minden eddigi ténykedésünket figyelembe veszi, és a missziókat nem csak egyféleképpen lehet megoldani. A fejlesztőcsapat főnöke, David Allen (többek között a Mordor című sikeres PC-s szerepjáték alkotója) azt külön kikötötte egy interjúban, hogy nem lesznek olyan tipikus küldetések, mint az "öld meg a sárkányt-mentsd meg a nőt" vagy a "tisztítsd meg a pincét a patkányoktól". A játék készítése során két dologra ügyelnek nagyon, ezek közül az egyik ennek a küldetésgenerátornak a kidolgozása – remélhetőleg nem fognak felsülni vele (a másik a tájak kidolgozása). Véleményem szerint ezen áll vagy bukik a játék sikere, hiszen ha sikerül ezt jól megoldani, akkor biztosítva van a hosszú ideig tartó játékélmény; ha viszont ez nem sikerül jól – mert mondjuk sokszor ad be hasonló missziókat a program, akkor egy merő unalom lesz a játék (mint az a State of Emergency esetében is történt).

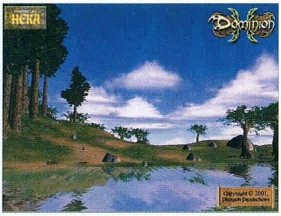






A fejlődési rendszer a jó öreg XP-szisztémán fog alapulni – azaz a szörnyek henteléséért és a küldetések megoldásáért tapasztalati pontokat kasszírozunk be, és ebből összegyűjtve egy bizonyos mennyiséget, szintet lépünk. Amennyiben ezután ellátogatunk egy céh-házba, akkor ott edzve új képességeket, vagy éppen varázslatokat tanulhatunk. Amennyiben nincs időnk folyamatosan visszajárkálni a városokba, akkor úgy is fejlődhetünk, ha egy adott képességet használunk (persze így újakat nem tanulhatunk). Ha például a kard-szakértelmünket akarjuk feljebb tornászni, akkor mindenkit egy ilyen fegyverrel kell megtámadnunk, ha a zárnyitásban akarunk egyre magasabb szintre jutni, akkor minden utunkba akadó lakatot és zárt ajtót ki kell nyitnunk. A céhek egyébként kasztként működnek – összesen hat áll rendelkezésünkre, tagjai lehetünk a Guardian céhnek (ezek a harcosok), a Shadow céhnek (bérgyilkosok, tolvajok és más kétes elemek) vagy a Rangereknek (itt a távolsági harcra koncentrálnak, íjászokat nevelnek hősünkből). Varázslóiskolákból három van, a tanult mágiafajtáktól függően: a druidák a gyógyításhoz értenek, a boszorkánymesterek az elemi mágia mesterei, a mágusok pedig az elbájolásban, a tudatot befolyásoló varázslatokban profik. A kiválasztott céh (valószínűleg több céhhez is csatlakozhatunk majd, ám ez komoly megkötésekkel fog járni) igen nagy befolyással lesz karakterünkre, hiszen a tanulható képességek skáláját ez szabja meg. A szintlépéskor kapott képességpontok elosztásán kívül a céhekben lehet specializálódni, mondjuk egy bizonyos fegyverre, egy adott varázslatra.

Karakterünk faja is befolyással lesz a fejlődésre, a törpék és az ogrék például a közelharcban lesznek erősebbek (tehát magasabb lesz az indulóértékük, és gyorsabban is fejlődik majd minden ide tartozó képességük), az elfek pedig természetesen a mágikus erők használatában. Ugyan hősünk egyedül indul felfedezőútjára, azonban ez hamar meg fog változni, a játék végére már ötfősre duzzadhat bandánk. Lehetséges, hogy valaki magától csatlakozik hozzánk (mondjuk kimentünk egy másik kalandozót a goblinok fogságából, és hálából velünk tart), de az is, hogy zsoldosokat bérelünk fel egy veszélyesebb küldetés előtt. Minden hősnek lehet egy kis állatkája is – egy kis tündér, vagy egy madár, esetleg egy mókus; hogy nekik milyen szerepük lesz a játékban, hogy miért éri meg etetni, védelmezni őket, az még nem tisztázott. A mágusok számára további lehetőséget jelent az, ha megidéznek egy lényt (mondjuk egy elementált vagy egy angyalt), vagy ha sikerül elbájolni egy ellenfelet – azonban ezeknek a varázslatoknak a hatása csak ideig-óráig tart, ha ez az idő letelt, akkor a megidézett lény távozik, az elbájolt pedig kétszeres erővel támad újra ránk.







Mint azt feljebb már írtam, a játéktér hatalmas lesz – óriási erdők, hegységek, sivatagok és mocsarak teszik változatossá a világot, sőt, még néhány egzotikusabb helyszín is lesz; felkereshetjük például a Blood Plains nevű vidám helyet, de a démonok egykori településeire is beléphetünk. A tájakon mindenfelé kisebb falvak, városok találhatóak, de természetesen vadászhatunk szörnyek, illetve kincsek után barlangokban, romvárosokban is. A fejlesztőcsapatban van egy fickó, akinek az a feladata, hogy a kialakított, 3D-s pályán elhelyezze a tereptárgyakat, lehetőleg úgy, hogy minden táj különböző legyen – fák, bokrok, tavak, folyók, kövek tucatjai színesítik majd a játékteret – talán képeinken látszik is, hogy ezúttal ez nemcsak felelőtlen ígérgetés; a Heka nevű grafikus motor gyönyörű vidékeket képes megjeleníteni. Lesz egy időjárási rendszer is a játékban, amely a játékmenetre is hatással lesz: esőben a legtöbb lény elbújik, egy sivatagi homokvihar akár meg is ölheti karakterünket, és télen néhány hágó átjárhatatlanná válik a hegyekben.

Mivel a játék elég sokára jelenik meg, biztos, hogy lesz benne internetes többjátékosmód. Ilyenkor maximum nyolcan indulhatunk harcba, természetesen a küldetések a multiplayer-módban megváltoznak, hogy az esetleg különböző céhhez tartozó karakterek ne kerüljenek összetűzésbe rendjükkel. Minél többen veszünk részt a játékban, annál erősebbek lesznek a szörnyek. Természetesen lesz cserekereskedelem is, valamint akár más kalandozókkal is összeakaszthatjuk a bajszunkat – a Pharaoh tervei szerint minden második hónapban egyfajta "Olimpiát" fognak rendezni.

**Első benyomások**

★★★★ – **Reményteljes darab**

Remélhetőleg sikerül mindent megvalósítani, amit ígérnek – az online játék nagyon jól hangzik

**KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT**

50%

## REPLAYTIME

**A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!**

## REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3
VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2
VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

## REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS
VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3
VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH
VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

## REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE
VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD
VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2
VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

## REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES
VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS
VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA
VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11



## ■ PLAYTEST

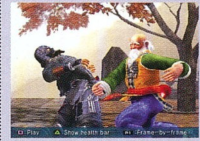
### ■ 2002 ÁPRILIS




■ Final Fantasy X



■ Munch's Oddysee



■ Virtua Fighter 4



■ Halo



■ Herdy Gerdy



■ Forever Kingdom



■ State of Emergency




■ Final Fantasy VI

# FINAL FANTASY X

## FANTA(SY)SZTIKUS

TÍPUS RPG KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SQUARESOFT MEGJELENÉS 2002.01.02 NTSC 2002.05.01. PAL



A SquareSoft Final Fantasy-sorozata már hosszú évek óta (egészen pontosan 1987-óta, 15 éve) szórakoztatja az igényes szerepjátékok kedvelőit. Bár a széria első részei még nem voltak kiemelkedően jók, a negyedik epizódtól kezdve már mindig az adott platform elit játékai közé tartoztak. Az első PS2-re fejlesztett Final Fantasy-vel már hosszú hónapok, évek óta kecsegtetnek minket a fejlesztők (a program készítését már 1999-ben elkezdték!). Square-mániánk egészen odáig terjedt, hogy azonnal lecsaptunk a japán nyelvű változatra, a programot azonban természetesen csak az angol nyelvű változat végigküzdése után tudtuk teljes egészében értékelni, hiszen addig a történetből egy szót sem értettünk.

### A kezdetek kezdete

A játék főhőse egy Tidus nevű fiatal fiú, aki a híres sportolók gondtalan életét éldegéli egy hatalmas metropoliszban, Zanarkandban. A fiú igazi sztár, rajongók százai várnak rá minden meccse előtt. Tidus egy igen egyedi sportág, a blitzball kitűnő egyénisége – ez a sport igen hasonló az általunk ismert kézilabdához, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy nem egy fényesre suvickolt, parkettázott teremben játsszák, hanem egy hatalmas, vízzel teli gömbben. Tidus egyedül él, az apja ugyanis tíz éve egyik pillanatról a másikra eltűnt, és senki sem tudja, hogy hová lett – egyébként őt emiatt szenvedélyesen gyűlöli. Apa helyett egy Auron nevű fickó vigyáz rá – de igazi barátja így sincs, csak a játéknak él.

Élete gyökeresen megváltozik, amikor – éppen az egyik meccse kellős közepén – megjelenik egy hatalmas lény (a méreteiről annyit, hogy Zanarkand eltörpül mellette, felhőkarcolóival, stadionjaival együtt), és belekezd a város módszeres eldózerolásába (jobban mondva felszívja az egész helyet, még a tengert is). Tidust Auron menti meg a várost elözönlő szörnyektől, melyek a hatalmas lény – melyet Auron Sinnek nevez – testéből törnek elő. Néhány kisebb ütközet után Sin úgy dönt, hogy elég ebből a cécóból, és szőröstül-bőröstül magába szippantja Zanarkandot, Auront, Tidust... mindent.



■ Esélyeink nem túl rózsásak...

### TIDUS

Fegyver: Hosszúkard
A játék főhőse egy igen kiváló blitzball-játékos, a Zanarkand Abes csapat ifjú titánja. Amikor Sin elpusztítja otthonát és átrántja egy másik idősíkba, kicsit kétségbe esik, de nem omlik össze: megfeszített erővel küzd azért, hogy visszajuthasson saját világába. Spira világában rálel az igaz szerelemre, az igaz barátságra, és az igaz gyűlöletre – ezek az érzelmek fogják irányítani végig a játék során. Barátságos, sosem adja fel a harcot, ám kicsit bizalmatlan mindenkivel szemben – ami nem csoda, ha figyelembe vesszük, hogy csupa, eleddig nem ismert dolog közepébe csöppent; Idézők, Sin, Aeonok, a Yevon vallás – ezek mind ismeretlenek a számára.



### Egy másig világ

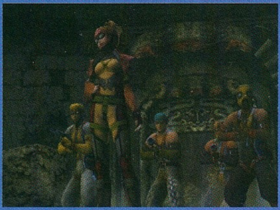
Amikor Tidus kinyitja a szemeit, egy számára teljesen idegen helyen ébred. Ráadásul ez a hely cseppet sem barátságos – mindent sötét köd lep, ráadásul gonosz lények törnek életére. Ahogy vándorol előre a romok között úton, igen csúnya dolgok történnek vele: többek között leomlik alatta egy kőhíd, megtámadja pár húsevő hal, végül egy akkora böhöm nagy jószág, ami már megérdemli a HAL nevet. Ezek után sikerül meghúznia magát egy romos épületben, még tüzet is sikerül csiholnia – már csak az éhét kellene csillapítania. Szerencsétlenségére elalszik a tábortűz mellett, ezt az állapotot használja ki egy szörny, és miközben




■ Sajnos Braska nem végzett túl jó munkát – Sin visszatért




Első találkozásunk a félelmetes Sinnel



Egy kis szado, egy kis mazo: ők az Al Bhedek




A helyiekkel mindig érdemes beszélgetni, nagyon adakozóak

szunyókál, megtámadja őt.

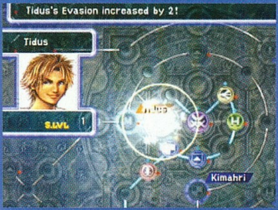
A harc ugyan kilátástalannak tűnik, azonban Tidus szerencséjére feltűnik a színen egy különleges bagázs. A bőrruhákba, láncokba és álarcokba öltözött csoport ugyan leginkább egy domina-válogatásra összegyűlt bandának tűnik, azonban az egyikük megszánja Tidust, és beszáll a csatába. Miután együttes erővel sikerült kifektetni a bestiát, az idegenek igen meggyőző módon bírják rá hősünket arra, hogy velük tartson: leütik.

Az idegenek hajóján a korábban oly segítőkész lány, Rikku magyarázza el a helyzetet: ők egy Al Bhed nevű nép tagjai, és a régen elpusztított, víz alá került városokat kutatják használható felszerelések nélkül. Tidust választás elé állítják: vagy velük tart a vízbe, vagy mehet isten hírével, amerre akar (persze az igencsak megkönnyíti a választást, hogy a hajó körül legalább száznapi távolságban nincs szárazföld). A víz alatti kirándulás során Tidus elejt néhány megjegyzést Zanarkandról – Rikku viszont azt állítja, hogy az a város már ezer éve megsemmisült. Sajnálatos módon miután újra felszínre bukkannak a víz alatti város felderítése után, megjelenik a közelben Sin, és Tidus ismét eltűnik.

## Új ismerősök

Az újabb eszmélés ismét vízben találja egyre zavartabb hősünket, ezúttal azonban már legalább a körülötte levő emberek tűnnek normálisnak: bár harsányan kiröhögik, amikor zanarkandi múltjáról hebeg, ők maguk is blitzballban „utaznak". A csapatuk vezetője, Wakka igen barátságosan fogadja Tidust, és felajánlja, hogy elviszi az otthonába. Amikor Tidus kérdezősködni kezd arról, hogy hol van ő most, hol van Zanarkand, és egyáltalán mi a franc is az a Sin, Wakka elmagyarázza neki – mintha egy retardált óvodással beszélne – hogy Spira világán vannak, és Sin ezt a világot járja, az emberekre vadászva. Zanarkand pedig már tényleg ezer éve elpusztult Sin támadásának köszönhetően. Tidus mulyaságát és furcsa kérdéseit, viselkedését annak tudja be, hogy hősünk közel került Sinhez, és annak mérgező kipárolgása zavarta meg a fejét.

A faluban, Besaidban, Tidust meglehetősen sok új tapasztalat éri: szembesül egy nagy vallással, a Yevonizmussal, megtudja, hogy Sin már több száz, talán ezer éve




A Sphere Grid működés közben – avagy Tidus fejlődés közben

pusztítja a városokat, az embereket (Wakka magyarázata szerint azért, mert az emberek sok bűnt követtek el, például masinákat használtak). Itt hozzák tudomására, hogy ezen a világon a mágia helyettesíti a masinákat: Spira világában a templomokat Idézők járják, hogy mágikus hatalmat gyűjtsenek a Sin elleni harchoz. Besaidban is van egy szentély, ahol éppen egy fiatal Idéző próbálja elsajátítani „szakmájának" fogásait, és azon fáradozik, hogy sikerüljön megszereznie az egyik félisteni hatalmú teremtmény, Valefor támogatását. Tidus – több tucatnyi tabut megszegve – sikeresen megtalálja az Idézőt a templom mélyén, ahová azért tört be, mert azt hitte, hogy az veszélyben van. Ott azonban kiderül, hogy nem kell félteni a Yuna nevű Idézőt, hiszen többen is vigyáznak rá – az Őrzők az életüket teszik fel arra, hogy megvédjék a gondjaikra bízott személyt, hiszen csak az lehet képes arra, hogy megsemmisítse Sint.

Mivel a világról semmit sem tud, az újonnan talált társai nem nagyon hisznek neki Zanarkanddal kapcsolatban, és amúgy sincs sok dolga, beleegyezik Wakka kérésébe, hogy tartson vele egy Luca nevű városba, ahol nemsokára megrendezik Spira legnagyobb blitzball-bajnokságát – hátha ott találkozik valamilyen ismerőssel. A vándorút alatt még összefutnak egyszer Sinnel, de ezúttal szerencsére elmarad a kényszerű teleportálás élménye.

Aztán, ahogy az lenni szokott a játékokban, egyre jobban összekuszálódnak a szálak, egyre több szereplő tűnik fel, és egyre több dologról derül ki, hogy nem egészen úgy vannak, mint ahogy azt mindenki hiszi. A végcél azonban nem változik: Yunát kell elkísérni útján, ami végül Sin elpusztításával kell, hogy végződjék...

## Szép új világ

Bár az eddigi Final Fantasy-játékok is mind kitűnően megalkotott háttérvilággal rendelkeztek, semmi nem készíthetett fel bennünket arra, amit a sorozat tizedik részében tapasztaltunk. Valami elképesztő, hogy milyen összetett, kidolgozott, ellentmondások nélküli világot sikerült megalkotnia a játék designereinek – az oroszlánmunkát ebben a tekintetben Yashinori Kitase végezte, csak gratulálni tudunk neki.

A Final Fantasy X történetének központi eleme a vallás: Spira világában mindent a Yevonita vallás szabályoz. Az a fantasztikus a játékban, hogy ahogy a történet halad előre, úgy változik folyamatosan minden karakter viszonyulása a Yevonita egyházhoz, tisztelet, imádat, harag, bosszúvágy, értetlenség, gyanakvás – karaktereink folyamatosan változnak, elveszítik naivitásukat, és a végén kiállnak azért, amiben igazán hisznek. Olyan fordulatok, amik hatására minden eddigi tudásunkat át kell értékelnünk többször fordulnak elő, itt, mint bármelyik másik programban – és ezek a váltások nem erőltetettek, nem mondvacsináltak. Egy-egy ilyen elemi



A játék néhány helyszíne elképesztően gyönyörű

### KIMAHRI

Fegyver: Lándzsa

Yuna légrégebbi Őrzője a Ronsok népéhez tartozik – ezért aztán szószátyársággal nem lehet vádolni. Legalább 15 óra el fog telni a játékból, amíg meghalljuk a hangját. Amúgy semmi nem érdekli a világon, csak az, hogy Yunát megvédelmezze mindentől. Eleinte Tidust is gyanúval szemléli, sőt, egyszer még meg is támadja – aztán persze megbékül. A többi Ronsoval igen rossz viszonyban van, többek között azért, mert egyikük letörte a szarvát. A játék során persze ezt az ellentétet fel fogjuk oldani.

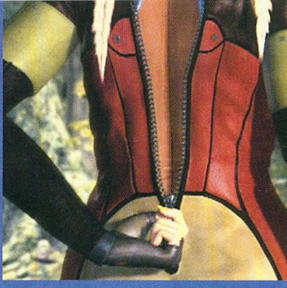





■ Ez az Tidus, add meg neki!




■ Itt van a nagy király, Bahamut!



■ Húha, kezd érdekessé válni a helyzet...

erejű felfedezés hatására nyernek értelmet a korábban elejtett megjegyzések, félmondatok, vagy utalások – félelmetes, ahogy így az apróbb darabkák is csatlakoznak az óriási kirakóhoz. Ugyanúgy, mint ahogy az a Hatodik érzék című filmnél is történt, itt is érdemes másodszor is nekifogni a játéknak, hogy minden megjegyzést kellően tudjunk értelmezni.

Sajnos nem merek többet elmondani a történetről, nem akarom senki szórakozását elrontani – következő számunkban, a végigjátszásban azért felfedjük a történetet. Egészen eddig nem tartottam lehetségesnek, hogy ennyire rabul ejtő világot alkossanak egy játék kedvéért, ez eleddig csak az igényesebb könyveknél fordult elő. A karakterek személyiségét is ilyen aprólékossággal dolgozták ki az alkotók, mindenkinek vannak jó és rossz tulajdonságai, karaktereink nem heroizált figurák. A párbeszédek során egyre jobban megismerjük őket, és ahogy az eddig is történt, a legtöbb szereplő egyre szimpatikusabb lesz.

Annyiban hasonlít a játék a sorozat régebbi részeire, hogy itt is feltűnnek a Chocobok, találkozunk egy Cid nevű karakterrel, de hát ezeket azt hiszem, méltán várhattuk el.

### AURON

Fegyver: Pallos

Tidus pártfogója, és Yuna apjának volt Őrzője – látszólag ez az ellentmondás feloldhatatlan (ne féljünk, ki fog derülni az igazság). Miután ifjú hőseink találkoztak, ő is Yuna Őrzőjévé szegődik, és ettől kezdve a kis csapat parancsnoka lesz – mindig ő dolgozza ki a követendő tervet. Akár élete árán is megvédelmezné Yunát, ahogy ezt Braskával is tette volna annak idején. Bár nagyon keveset beszél, és akkor is általában leszidja Tidust, hamarosan kiderül, hogy nem akkora pokróc, mint amilyennek tűnik.



## Egyenesen át

Ahhoz, hogy a játék története ennyire kidolgozott lehessen, más részeket fel kellett áldozni. A kaland során nem mehetünk arra, amerre kedvünk tartja – mindig csak egy irány áll előttünk. Kis (de tényleg csak kis) túlzással azt mondhatnánk, hogy elég előre nyomni a kart, és néha leverni pár szörnyet. Ez a linearitás egészen odáig terjed, hogy a japán verziót mindenféle probléma nélkül sikerült elvinni a játék feléig.

Amikor megérkezünk egy területre, valamelyik csapattag mindig elmagyarázza Tidusnak – és rajta keresztül nekünk –, hogy mit kell tudni az adott helyszínről, valamint közlik, hogy mi a következő cél. Az út odáig általában elágazások nélküli, legfeljebb kanyargós – eltévedni nem lehet, olyan sosem fordulhat elő, hogy nem tudjuk merre kell menni. Már csak azért sem, mert a kép bal felső sarkában levő térképen egy bazi nagy piros nyíl jelzi, hogy merre kell vennünk az irányt. Ráadásul a világtérkép is eltűnt, csak a játék leges-legvégén lesz lehetőségünk arra, hogy visszamenjünk a korábban meglátogatott területekre. Egészen eddig a pontig, ha egyszer kimentünk egy városból, vagy elhagytunk egy tájat, akkor oda már nem tudunk visszatérni.

Igazából nem tudom ezt mire vélni, hiszen ezzel a játék egyik jellegzetességét hagyták el – nem tudunk szabadon kalandozni, mint tettük azt a korábbi részekben, hanem be vagyunk szorítva egy szűk ösvényre. Választási lehetőségünk maximum abban van, hogy mennyit tápolunk egy adott területen.

## Harcias ellenfelek

Amiként azt megszokhattuk, a harcrendszer megintcsak megváltozott (abban azért nem, hogy még mindig random csaták várnak ránk). Látszólag az ATB-rendszer teljesen eltűnt, az ismerős kis mércék átadták a helyüket egy kis táblázatnak. Az új harcrendszert Toshiro Tsuchida, a Front Missionök designere tervezte, és sikerült neki egy teljesen új megoldást kitalálnia, ami azonban mégis rendkívüli módon hasonlít arra, ami már több, mint tíz éve a FF-játékok része.

A csaták elején mindig a gyorsaság szerint következnek a karakterek, aztán ez a sorozat a végrehajtott cselekmények szerint változik meg. Ha valamilyen kis jelentőségű, kis teljesítményt igénylő tettet hajt végre a karakter (vagy a szörny), akkor viszonylag hamar jön a következő köre. Ha viszont egy erősebb támadást, vagy varázslatot süt el, akkor jócskán hátrébb kerül a listán. Ezeket persze befolyásolja az adott lény gyorsasága, tehát egy Haste varázslattal felgyorsítva sokkal sűrűbben következnek karaktereink. Ez a megoldás tulajdonképpen megoldható lett volna a szokásos ATB-rendszerrel is, ha a csík a végrehajtott cselekedetektől függő sebességgel telt volna meg, tehát olyan forradalmi újítást ez nem jelent. Az igazi újítás sokkal inkább az, hogy immár cserélgethetjük karaktereinket. Ezzel taktikázási lehetőségeink elképesztően kiterjedtek – nem kell szentségelnünk, ha nincs az aktív csapatban mondjuk egy gyógyító (egyébként a FFIX-től eltérően három karakter lehet egyszerre a csatamezőn): vagy a sérült karaktert visszük le, vagy valaki más helyett behozzuk Yunát, és felgyógyítjuk az illetőt. Igen felhasználóbarát, hogy a behozott karakterrel azonnal kiadhatunk egy parancsot, nem kell várnunk még egy kört – célszerű azt csinálni, hogy a gyors karakterekkel kezdünk, és helyettük azonnal behozzuk a lomha nagyfiúkat, így spórolva egy kis időt.




■ Tidus lenni éhes! Tidus lenni fáradt!

A harcban alkalmazható képességek, varázslatok nagy része egyébként ismerős lehet a korábbi részekből: megmaradtak a háromszintes varázslatok (pl. Cure, Cura, Curaga, vagy Thunder, Thundara, Thundaga), de a védekező mágiák is mind régi visszatérők. A sebző varázslatok négy szférára vannak osztva, tartozhatnak a tűzhöz, a fagyhoz, a vízhez, vagy a villámhoz. Az ellentétpárok most is működnek, tehát a tüzes lényeket célszerű lehűteni, a vizesekbe pedig áramot vezetni.




■ A szövetség cáfolta azt az állítást, miszerint a blitzball erőszakos sportág




■ Nnna, most megtárgyalják a kozmetikai cikkeket




■ Great ball of fire

Előfordulhat persze, hogy egy lény közömbös az ilyen trükkök iránt, ilyenkor bármelyik varázslatunk egyforma hatásfokkal használható ellenük. Ilyen szempontból a legerősebbek azok a lények, melyek mágikus ellenállással rendelkeznek – ezek rá se bagóznak, ha megkínáljuk őket valamilyen erős varázslattal.

A Limitek (illetve a kilences részben Trance néven futottak) helyét az Overdrive vette át, de gyakorlatilag ugyanarról van szó. Ez mindenkinél más effekttel jár, de ennél bővebben most nem térnék ki erre, a hátsó fertályban ezeket részletesen összegyűjtöttük mindenki okulására. Ezekkel kapcsolatban talán a legérdekesebb dolog, hogy beállíthatjuk azt, hogy a karakter milyen szisztéma szerint töltse fel az Overdrive-mércéjét. Harcosoknak például az ajánlott, amikor a sebzéssel töltjük azt, míg például a gyógyítással foglalkozó Yunánál az is beválik, ha ez a mérce akkor töltődik, amikor meggyógyít valakit.

A tárgyak igen fontos elemét képezik a harcban, hiszen Rikku másodszori csatlakozása után képesek leszünk arra, hogy a különféle felhalmozott tárgyak segítségével fegyvereinkbe és páncéljainkba új képességeket helyezzünk el. Az egyes fegyverek között nincsenek is különbségek más szempontból, csak az számít, hogy milyen képességeket „szereltünk bele". Egy fegyverben maximum négy képesség lehet – persze a legtöbb harci eszközben kevesebb a rendelkezésre álló hely, és az is igen gyakori, hogy már a megtaláláskor is van valamilyen képesség a fegyverben. Természetesen a fegyverekben támadó tulajdonságokat helyezhetünk el, míg a páncélok általában védelmet nyújtanak valamilyen káros hatás, státusváltozás ellen. Érdekes húzás az is, hogy csata közben is válthatunk fegyverzetet – ez egyrészt jó, mert így idomulni tudunk a körülményekhez (mondjuk a Snow Wolfok ellen leválthatjuk az Icestrikekal ellátott fegyverünket – ami különben gyógyítaná őket – egy Firestrike-kal ellátottra, ami viszont másfélszeres sebzést okoz), másrészt viszont rossz, mert ilyenkor egy körünket elbuktuk.

Amikor nagyon nagyot sebzünk egy lényen, néha megjelenik az Overkill felirat. Ez azt jelenti, hogy egy megsemmisítő csapással sikerült kiütni az adott ellenfelet. Ennek hatására csata végén másfélszeres AP-t, és Sphere-t kapunk (lásd később).

## Önképzőkör

Karaktereink a sikeresen megvívott csaták után Ability Point-okat, azaz képességpontokat kapnak. Amikor ezek száma elér egy bizonyos értéket, akkor a karakter szintet lép. Ez azonban nem jár automatikusan azzal, hogy minden képessége javul, sőt: semmi sem változik. Ahhoz, hogy a szintlépés egyben fejlődést is jelentsen, meg kell látogatnunk a FFX egyik új találmányát, a Sphere Gridet, azaz a képességek térképét. Itt minden karakter annyi mezőt haladhat, amennyi a szintje (de a mozgással természetesen csökken



■ Kilika Sin megérkezése előtt...



■ ...és után

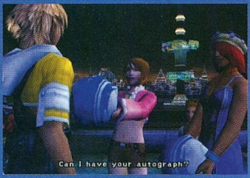
### YUNA

Fegyver: Varázsbot

Braskának, az egyik leghíresebb Idézőnek a lánya apja nyomdokaiba lépett: ő is ebbe az elit kasztba akar tartozni. Vaskemény akaratával mindössze egy célért harcol: hogy Spira népének jót okozzon. Ezt úgy tervezi megtenni, hogy megidézi a legfőbb Aeont, amely elpusztítja Spira legfőbb gondját, a Sin nevű entitást. Hisz Yevon tanításaiban és Őrzőivel együtt vándorol a világban, bejárva a templomokat. Már első pillanattól szimpatikus neki Tidus, akit végül megkér, hogy legyen az Őrzője – a köztük levő kapcsolat ettől kezdve folyamatosan mélyül.








■ **Persze cicáim, nektek bármit megtennék!**




■ **Még a legnagyobb viharban is felvillan egy reménysugár**




■ **Természetesen uram, minden úgy lesz, ahogy mondja!**




■ **Kimahri szemlátomást nem a varázserejében bízik...**



■ **Egy kis Quake...**

ez a szint). Az egyes mezőkön különféle ikonok találhatók, melyeket az erre szolgáló tárggyal, valamilyen Sphere-rel kell aktiválnunk. Például ahhoz, hogy karakterünk életereje megnövekedjék, egy HP-növelő mező mellé (vagy a mezőre) kell állnunk, és elhasználnunk egy Power Sphere-t. Ugyanígy kell eljárnunk a többi képesség esetén is, minden képességet – a varázslatokat is – így szerezhetünk meg, és tulajdonságainkat is így növelhetjük.

Attól nem kell félni, hogy a Sphere-k elfogynak, legalábbis a négy alaptípus nem – minden csatában fogunk kapni néhányat, hamar elérjük ezekből a 99-es korlátot. Természetesen akadnak egzotikusabb Sphere-k, melyekkel a rácson levő akadályokat tüntethetjük el, átléphetünk a rács másik részeire (például ha végigjártuk a karakterünk számára kijelölt részt, akkor valaki más területére átteleportálva folytathatjuk a fejlődést), vagy akár elsajátíthatunk mások által már megszerzett képességeket is – ezekről is a Hátsó Fertályban találsz információt. Elvileg ezt a rendszert azért dolgozták ki, hogy megadják a játékosnak a lehetőséget arra, hogy az általa kívánt mederbe terelje a karakterek fejlődését, ám ezt nem igazán sikerült elérni. Mivel Sphere-ekben nem szenvedünk hiányt, mindenkivel minden képességet, vagy egyéb mezőt aktiválni fogunk – a döntésünknek legfeljebb abban van szerepe, hogy a saját terület végigjárása után kinél folytassa a figura a tápolást.

## Isteni!

Yuna egyedi képessége a játékban, hogy megidézzen különböző Aeonokat, azaz nagyhatalmú lényeket (az egész játék célja a Végső Aeon megidézése Sin ellen). Amikor egy ilyen lény megérkezik, eltérően az eddigi részektől nem csak lecsap, aztán elhagyja a csatamezőt, hanem ott marad egészen addig, amíg el nem küldjük, vagy le nem verik (a játék második felétől kezdve szinte minden főellenfél azonnal megsemmisíti őket, ezért csak egy húzásunk lehet – az idézés után ugyanis az Aeonok azonnal cselekednek). Minden Aeonnak van egy egyedi támadása, valamint varázslatai, és őket is fel lehet idegesíteni, azaz van Overdrive-juk is (ezekkel már a játék korai szakaszában elérhetjük a 9999-es sebzést – ezt áttörni azonban csak a játék legvégén leszünk képesek a legtöbbjükkel).

Az Overdrive töltődését egyébként felgyorsíthatjuk a Boost parancs kiadásával, igaz, ekkor többet sebződünk. Ennek ellentéte – tehát kevesebb sebződés, de lassabb Overdrive-töltődés – a Shield parancs. Amikor megkapjuk a játék során az Aeon's Soul nevű varázstárgyat, elkezdhetjük fejleszteni kis állatkáinkat – ugyanazokat a tulajdonságaikat növelhetjük, mint karaktereinknél a Sphere-rácson. Egy később megszerezhető tárggyal, a Summoner's Soullal pedig különböző képességeket taníthatunk meg állatkáinak, így erősítvén őket.

## Szép a ruhád, szép a lovad

A történet mellett a játék legerősebb pontja a grafikai megvalósítás. Ebből is két dolog emelkedik ki, az átvezető mozik (erről nem áradoznék sokat, legyen elég annyi, hogy minden eddigi tapasztalatunk ellenére leesett az állunk tőlük), illetőleg a harci jelenetek. A különböző varázslatok, különleges támadások mindig elképesztő pirotechnikai bemutatóval járnak, a robbanások például valami elképesztően néznek ki.

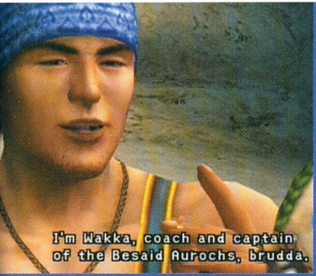
A táj is igen pofás lett, ami azért egy ilyen lineáris játékban alapkövetelmény – elvégre mindig csak egy kis folyosót kell látványossá tenni. Különösen a díszes templomok és a trópusi táj nyerte meg tetszésünket. A szörnyek a megszokott FF-stílus jegyében fogantak, és a karaktereken is észre lehet venni Tetsuya Nomura kézjegyét (aki azelőtt például a FFVIII-ban és a Bouncerben működött közre). A karakterek arca egyébiránt részletesen van kimunkálva, bár a forradalminak beharangozott arcmimikától nem estem hanyatt: néha tényleg telje-



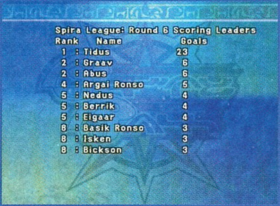
### WAKKA

Fegyver: Blitzball-labda
A Besaid falu blitzballcsapatának kapitánya. Legfőbb gondjai közé tartozik a csapatának, a Besaid Aurochnak teljesítménye (illetve „teljesítménye", ugyanis eddig még egyetlen meccset sem nyertek), a testvérének, Chappunak a halála (botor módon megpróbálta egy frontális támadással lenyomni Sint), illetve Yuna őrzése – ő is a fiatal Idéző megvédésre esküdött fel. Csapatából a bajnokság után kiszáll, hogy teljes figyelmét utóbbi feladatára fordítsa. Nagyon jóindulatú, a fanatizmusig vallásos, és ő lesz Tidus legjobb barátja. Gyűlöli az Al Bhedeket.






■ Yo testvérem, mi a pálya?




■ Azt hiszem a gólkirályi cím már most eldőlt




■ Lássuk csak, hová kellene utazni...

sen emberiek, de az esetek döntő többségében bambán néznek a semmibe. Ezen a téren még mindig rengeteg fejlődésre, és pár konzolgenerációra van szükség.

Azért mindennel nem voltunk megelégedve a grafika terén, például a víz borzalmasan gagyin néz ki (a PSX-es Legend of the Dragoonban nagyságrendekkel jobb volt), és néha bizony belassul a drága. Szerencsére ez csak marginális probléma, hiszen a játékélményt nem rontja, közel sem olyan súlyos a helyzet, mint mondjuk a Herdy Gerdy-ben.

A zenékre nem vesztegetnék sok szót, Uematsu mester kézjegyei mindenhol felismerhetők, lehet megint megrendelni a zenecédét (mivel Magyarországon ilyeneket nem lehet kapni, ajánlom a www.gamemusic.com-ot). A főbb szereplők már mind hangosan beszélnek, az azonban kicsit kiábrándító volt hogy a kevésbé fontos figurák szövegét csak olvashatjuk; a DVD-n azért elfért volna... Egyébként a hangok legtöbbször egész jók, Auron és Wakka például tökéletes, elképzelni sem lehetne jobbat. Ezzel szemben nekem sem Yuna, sem Tidus angol megfelelője nem jött be – főként Yunával voltak gondjaim: abszolút nem érezni a hangon, hogy a szereplőt belső tűz hajtaná előre, néha kifejezetten unottan darálja a szöveget.

## Ez a legjobb?

Természetesen ez a kérdés merül fel mindenkiben. Amennyiben a kérdés arra irányul, hogy PS2-n ez e a legjobb szerepjáték, avagy sem, a válasz egyértelműen igen. Számomra meglepő módon eddig nem jelent meg igazán figyelemre méltó produktum, pedig a gép már jóval több, mint egy éve a boltokban van – viszont az ezután elkészülőknek fel kell kötniük a gatyát, ha le akarják taszítani a FFX-et a trónról.

Van néhány minijáték (mint például a blitzball, ahol egész bajnokságokat lehet lejátszani), elég sok titok, így a játékidő jó hosszú; ha mindent meg akarunk oldani, és az optimális szintre akarjuk fejleszteni a hősöket, akkor legalább 60 órát bele kell ölnünk a játékba. A történet fenomenális, a grafikában vannak egészen kiemelkedő részek, és a régi tápolós játékmenet is itt van.

Amennyiben a fenti kérdés arra irányul, hogy jobb-e, mint a többi Final Fantasy, akkor egyenes választ nem lehet adni – vannak, akiknek a hatos rész jön be legjobban, vannak, akik a nyolcas rész cyber-fantasy világát találják ideálisnak, sokan pedig a hetedik részt tekintik etalonnak (én magam is ide tartozom). A kisebb hiányosságok ellenére azért a tizedik rész is fantasztikus lett, és egyszerűen kötelező darab – csakúgy, mint a sorozat eddigi részei.

Grath
grath@mail.datanet.hu

### LULU

Fegyver: Baba

A mindig elegáns, és az érzelmeit elrejtő Lulu veterán Őrző, Yuna már a harmadik „kliense” (előző két Idézője sajnálatos módon elhalálozott a küldetés során). Tidusra kissé lesajnálkozva tekint, sőt, eleinte el is akarja küldeni a csapattól. Wakka öccse, Chappu volt a kedvese és a halálát még nem emésztette meg, ezért nem veszi jó néven, ha udvarlunk neki. Lulu a csapat legjobb varázslója, szinte minden ellenfelet képes leszedni egyetlen mágiájával – ezért talán meg lehet neki bocsátani, hogy fenn hordja az orrát.

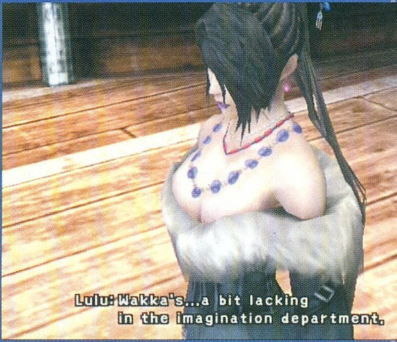



### RIKKU

Fegyver: Harci kesztyű

Rikku egy Al Bhed lány, akivel Tidus már közvetlenül Spirara kerülése után is csatlakozik. Később eltűnik egy időre, ám aztán mégis csatlakozik hozzánk. Mivel Wakkanak Al Bhed-komplexusa van, a csapatnak el kell titkolnia Rikku származását – persze ez nem tarthat örökké. Igen impulzív teremtés, hirtelen indulatrohamaiban bárkit elküld a fenébe. Azért persze nagyon jóakaratú, és Yunával még kedves is tud lenni.






■ Karaktereink között nem minden megy összezörrenések nélkül

**■ POZITÍVUM**

- Fantasztikus történet
- A harc elképesztően gyönyörű lett

**■ NEGATÍVUM**

- Túl lineáris – mind a fejlődés, mind a játékmenet
- Semmi igazán jelentős újítás

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ Final Fantasy VII (PSX) | | |
| ■ Final Fantasy X | | |
| ■ Chrono Cross (PSX) | 00/01 | 90% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 94 % |
| HANG | 92 % |
| ÉRTÉK | 95% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.playonline.com

# ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

## A FÉLLÁBÚ PLATFORMJÁTÉKSZTÁR

TÍPUS PLATFORM KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ ODDWORLD INHABITANTS MEGJELENÉS 2001.11.06. NTSC

Aki valami nagyon idétlen világba akar ellátogatni, az megfelelőbb úticélt aligha találhat magának Oddworldnél. (Az elnevezés nem hazudtolja meg önmagát.) Elég csak ránézni a lakóira, és az embert máris a röhögés fogja el. Na jó, nem mindenkit, hiszen a két PlayStationös Oddworld játék után nyilván egyesek már „immunisak lettek" a bevarrt szájú Abe és mudokon társainak látványára. Mindenesetre „sorsukat" a régi rajongók sem kerülhetik el: erről a folytatásban is gondoskodik az irdatlanul debil történet, illetve az azokat ecsetelő, elképesztően mulatságos videók. Új konzolplatformra váltván az alkotók nem feledkeztek meg azokról,





Már egy scrab is halálos veszély, nemhogy egy csorda!

akiknek netán kimaradt volna a PlayStation-korszak az életükből. A Munch's Oddyseet elindítva két választási lehetőségünk van: magának a játéknak az elkezdésén kívül van egy „BackStory"-opció is, amelyben a régi Oddworld-játékok animációit nézhetjük végig, s láthatjuk, hogy a hiperhülye Abe miféle hőstetteket vitt véghez a Rupture Farm húsüzem és a Soul Storm italgyár elpusztításával. Kiderül, miként lett belőle „veszélyes terrorista", akit égen-földön keresnek a glukkonok, Oddworld gazdasági életének irányítói. A glukkonok igyekeznek minél sötétebb színben feltüntetni őt, noha valójában ők maguk a kegyetlen kizsákmányolók. A goromba és korlátolt csatlósaik, a sligek segítségével nemcsak hogy rabszolgasorba süllyesztették Oddworld őslakosait, a



Munch, a pamacsok védangyala

mudokonokat, hanem abban mesterkedtek, hogy a szolgáikat élelmezési célra is felhasználják. Ha nem lett volna Abe, a lusta mudokonok mind konzervdobozban végezték volna, s az őseik csontjából főzött sörrel öntözték volna a torkukat az ínyencek...

Az ötrészesre tervezett Oddworld sorozatnak a Munch's Oddysee a második epizódját képezi (az Abe's Exoddus állítólag csak egy jutalomjáték volt), tehát még a történet elején járunk, így továbbra is jó néhány mudokon vár a szabadítójára. Hogy ne várakozzanak hiába, Abe-nek ezúttal segítségre van szüksége, akit az új játék indításával ismerhetünk meg. A bevezető mozi tanúsága szerint nem csak Abe népe vált egyedül a kegyetlen glukkonok áldozatává: a tengerben élő gabbitok sokkal rosszabbul jártak. Valaha tömegesen úszkáltak szabadon, de egy napon megjelentek a halászhálók, s innentől kezdve számuk egyre csak fogyatkozott. Végül már csak egyetlen példány maradt belőlük: Munch, aki szomorúan kémlelt ki a vízből, mikor jönnek vissza a társai. Kétségbeesésében még a partra is kimászott, de ott társak helyett egészen mást talált. Uszonyával ügyetlenül ugrálva egy csapdába mászott bele, s ezzel megpecsételődni látszott a sorsa: várta őt egy megüresedett hely a vykkerek kutatólaboratóriumában, s a kísérleti nyulak – nem túl fényes – karrierje... Eközben a Mindenható Mazsola így szólt a bujkáló mudokonokhoz: ha



Egy (villám)csapásra kiképeztem egy újabb katonát



Ekkora túlerővel szemben még ezzel a behemóttal sem boldogulok



Az íjászaim elvégzik helyettem a veszélyes melót



Ha egy láb nem elég az ugráshoz, akkor segít Abe

meg akarják találni rabszolgasorban élő testvéreiket, akkor ki kell szabadítaniuk Munchot. Ehhez pedig a Nagy Kúthoz kell menniük, aztán pedig – de tovább nem folytatja a bölcs, mert lezáródnak a szemei (mind a négy), és elnyomja az álom... (Mindent tudni nyilván fárasztó.) A mudokonok a tőlük megszokott „lelkesedéssel" fognak neki a feladatnak, vagyis tesznek az egészre. Kivéve persze Abe-et, akivel így – ismét – valamennyiük helyett kell cselekednünk.

## Mire jó mojo?

Abe irányítását a mudokonok barlangjában vesszük át, ahol még nem igazán mutatkozik meg a grafika szépsége, viszont a remek kezelhetőség már igen. Ha a kamera éppen nem követi hősünket, akkor mindig a legideálisabb perspektívából igyekszik mutatni a terepet. Amennyiben méretes ugrásra van szükség, akkor kicsit felülről, s hasonlóképp jól működik akkor is, ha például egy magaslatról kell a sligek fejére dobálnunk a bombákat.

Abe két korábbi 2D-s játéka a klasszikus, Prince of Persia-típusú, „ugorj és fuss" típusú platformjátékok közé tartozott, de jó néhány sajátossággal kiegészítve, mely jellemzőket most a folytatás is örökölt – sőt ki is bővült néhánnyal. Kezdjük tehát az alapoknál! Az ún. SpooceShrub, vagyis a sokfelé fellelhető zöld cserje Abe mojojának, azaz mentális erejének a feltöltésére való. Ennek mennyiségét az R lenyomásával ellenőrizhetjük, mire Abe feje felett madarak kezdenek repkedni (melyek hősünk életerejét jelölik), és köztük kiíródik a kérdéses szám. Fontos tudni, hogy a cserjék újra megnövesztethetőek, ami nélkülözhetetlen, ha épp nem találunk friss termést. Csak oda kell állni a növény hajtása mellé, és egy kis meditálással csodákat érhetünk el. Ez utóbbi technikát a korábbi játékokban Abe az ellenség megszállásához használta, úgyhogy nem lehet teljesen ismeretlen.

Ha valami nem világos, bizonyos pontokon körberakott kavicsok vannak a földön, melyeknél egy mudokon sámán szokott megjelenni: az ő tanácsait bármikor meghallgathatjuk – csak a kör mellé kell állni, és megnyomni az A-t. Rajta kívül a sztori szempontjából fontos infókat gyakran a „Sztori Sziklák" mondják el. (Az ilyen és ehhez hasonlóan használható tárgyak könnyen felismerhetők, hiszen vagy konkrét feliratok figyelmeztetnek minket, vagy zöld/piros kapcsolók világítanak rajtuk.) A zárt kapuknál pedig digitális kijelzők tájékoztatnak minket, mennyi szellemi erő szükséges a kinyitásukhoz – merthogy a cserjéket most a zárak felnyitásához kell gyűjteni. Zárak persze nem csak a kapukhoz tartozhatnak: le lehetnek zárva például a kutak is, amelyekre hamarosan bővebben is kitérek.

## Vezérnek lenni felelősség

A játék azzal válik igazán izgalmassá, ahogyan ki kell használnunk a mudokonok együttes erejét. A korábbi Oddworld-játékok mintájára, az „egységben az erő" elv érvényesül: így bizonyos ajtók megnyitásához adott számú mudokon szellemi ereje szükséges. Az ilyen helyeken földre felrajzolt kör alakú szimbólumok jelzik, hogy pontosan mennyi is. Hogy megtaláljuk a közös hangot a többiekkel, egész komoly kis szótárat kell megtanulnunk, és ez az ún. GameSpeak rendszer talán a játék egyik legkiválóbb vonása. Aki már otthonosan mozog Oddworld világában, az a jól ismert szókincset használhatja, vagyis az irányító három gombjával köszönhetünk, elköszönhetünk, illetve munkára buzdíthatjuk a többieket, továbbá – aszerint, hogy ezeket a gombokat mennyi ideig nyomjuk – újabb három dolog hozható elő. Egy „hosszas elköszönésből" egészen más típusú hang lesz (amit egy kis zöld illatfelhő kísér Abe gatyájából), azután az egész csapatot is köszönthetjük (ami egyenlő a „gyerünk" felszólítással), végül pedig harcba küldhetjük a kompániát, hiszen megfelelő túlerő esetén még a lusta mudokonok is képesek harcolni. (Utóbbi utasítás megléte persze nem jelenti azt, hogy az ellenség támadásakor a mudokonok ne védenék meg magukat automatikusan.)



TNT-s ládák közt menekülni nem egy kimondott életbiztosítás



### GLUKKONOK

***A glukkonok semmit sem szeretnek jobban, mint a moolahot – vagyis az Oddworldben rendszeres fizetőeszközt. Vad kapitalisták, akik kiirtják az erdőket, beszennyezik a folyókat, csak hogy ők díszeleghessenek az öltönyeikben, és pöfékelhessék a szivarjuk füstjét. Mindenkit eltaposnak, aki az útjukba áll: ha üzleti sikert akarnak elérni, bróker helyett hentesre bízzák a munkát.***




Alaposan a helyére tettem ezt a slogot – a húsdarálóba



Az aknazár mit sem ér egy gabbit ellen



Láthatatlan erő készteti a sliget a mélyvízbe



Jó ez a robot, de sajnos csak kábítani



Pulikutya helyett megteszi Munch is





A Mindenható Mazsola mindig nagyon jól értesült



A még meg sem született mudokonok bevagonírozásra várnak

Abe bizony rá is van utalva a többiek segítségére. Már a kezdő barlangból való kijutáshoz is szükség van egy társra, ami után a többiek összegyűjtése nem kevés fejtörést okozhat. Ugyanis – bár teljes 3D-be lett átültetve Oddworld világa – attól függetlenül ugyanaz a kiváló kis platformjáték maradt, aminek megoldásai ügyességet és logikát kívánnak. Kezdésnek el kell kerülni a mindenfelé szétszórt taposóaknákat, és rendeltetésszerűen kell használni a magas nyomású kutakat, melyek Oddworld természeti nevezetességei. Ez a helyi sajátosság mintegy „csőpostaként” szolgál: az egyik helyen beugrik a mudokon a kútba, s egy teljesen másik kútnál köpi ki a rendszer. Ami az aknákat illeti: nem árt tudni, hogy a mudokon faj nem olyan népség, amelyik csatasorba fejlődik, sokkal szívesebben közlekednek „turistacsoport-alakzatban” – tehát ha követnek is minket, némelyikük elkolbászol oldalra, s így könnyen rávezethetjük őket egy aknamezőre. Márpedig a veszteségekből komoly problémánk adódhat: minthogy minden hajszálpontosan ki van számolva, a megfogyatkozott csapattal elméletileg nem lehet továbbjutni. Más kérdés, hogy az esetek többségében szerencsére ez valóban csak elméletileg van így, mert bizonyos totemoszlopoknál feltámaszthatjuk elhunyt bajtársainkat. A totemnél ki van írva, mennyi áthozható lélek van a túlvilágon, valamint az is, hogy mennyi szellemi erő szükséges a felélesztésükhöz. Akad olyan totem is, amivel igazi harcosokká képezhetjük ki mudokonjainkat – de sajnos lesz olyan rész is, ahol nem lesz semmilyen totem. Így egyes pályákon – ha túl sok mudokont veszítünk el –, a játék teljesíthetetlenné válik, s a legutolsó szintet teljesen elölről kell kezdenünk...

A mudokonok közül csupán Abe képes az ugrálásra, ami pluszmunkát jelent hősünk számára. Ha ugyanis azt akarjuk, hogy a társaink jussanak át egy kisebb akadályon vagy akár egy aknasoron, esetleg arra van szükség, hogy egy magas nyomású kútba ugorjanak, akkor meg kell őket ragadni a hátsójuknál fogva (ha mögéjük állunk, az „A” már nem ugrást jelent). Abe privilégiuma továbbá az is, hogy használja az italautomatákat (lehet, hogy a többiekben még élénken él a Soul Storm sör hatása?). Az italok elfogyasztásával mindig valamiféle extra képességhez jutunk – legalábbis ideiglenesen. Ha jól emlékszem, elsőként egy extra súlypontemelkedést biztosító automatából ihatunk, azután van az Expresso kávé, ami igencsak felpörgeti a szervezetet, s így bármilyen gyors támadó elől (sőt esetenként még a puskagolyók elől is) egérutat nyerhetünk, de felhörpinthetünk energiát adó vagy láthatatlanná tevő italokat is. Eltüntetve magunkat, szépen odasétálunk a mit sem sejtő sligek háta mögé, megragadjuk a grabancukat, s ráhajítjuk őket az aknákra, vagy bedobhatjuk őket a mély vízbe...



Lássuk, honnan is kell kihasítani a vykker felsált



A sligek eléggé bárdolatlan népség voltak – legalábbis eddig

## Új hős születik

Abe mozgáskészletének az ismertetésével talán nem sok újat mondtam a 2D-s Oddworldökön edződött játékosoknak, viszont ami biztosan új élményt nyújt mindenki számára, az Munch, aki ugyebár az új főhős (noha Abe-ból sem lett másodhegedűs). Munchnak tulajdonképpen saját erejéből kell kiszabadulnia a vykker kísérleti laboratóriumból, amiben a szerencse is a segítségére siet. Történik ugyanis, hogy a vykker kutató-professzor van annyira agyament, hogy egy olyan implantot operál Munch fejére, aminek energiasugarával hősünk ki tudja nyitni a többi kísérleti állat ketrecét. Az

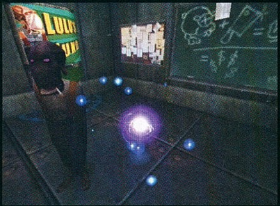
## MUDOKKONOK



*A Munch's Oddyseeben többféle mudokon szerepel. A leglecsúszottabb mudokonok azok, akik a slogok ürülékét súrolják fel a glukkon gyárakban: ugyebár az ő kiszabadításukért kell folytatnunk Abe hadjáratát. A szabadon élő, őslakos mudokonokat nem sikerült a glukkonoknak a városba csábítaniuk. Ha kell, harcolnak is a szabadságukért, s még arra is van mód, hogy tomahawkos harcosoknak képezzük ki őket. Az íjász mudokonok a legkiválóbb harcosok, de velük sajnos csak a játék vége felé találkozunk.*



A paramite-ok egyszerűen rajonganak Abe-ért!



A gazdag glukkonból hamarosan földönfutó glukkon lesz



Látványos az erőfölényem a kollegával szemben



A Zap ital megteszi a hatását – főként a sligekre

eredeti elképzelés szerint Munchnak kellett volna elvégeznie a nyűgös munkát, ami a csapdába esett állatkák begyűjtésével jár, de egészen más fordulatot vesznek a dolgok. A szőrös kis pamacsok – a fuzzle-k – meggyőzik őt, hogy a szerkentyű segítségével szabadítsa ki őket, és cserébe ők is viszonozzák ezt a gesztust. Ezután, ahogy Abe a társait uszíthatja az ellenségre, úgy Munch a kicsi – ámde igencsak harapós – szőrös pamacsokat. (Amennyiben 100%-os teljesítményre törekszünk, akkor nem szabad hagynunk egy fuzzle-t sem csatában elesni.) A pamacsokon kívül a másik fegyver Munch kezében (pontosabban gyomrában) a Zap ital. Csakúgy mint Abe, ő is az italautomatákból tudja ezt a nedűt felszürcsölni, mire az ideiglenesen olyan erőt biztosít a számára, hogy az implantjából villámokat tud szórni.

Az idétlen mozgását leszámítva – hiszen a gabbitek ugyebár a vízben érzik magukat otthon – Munchnak amúgy nagyjából ugyanakkora „mozgástere" van, mint Abe-nek, csak ő kisebbeket ugrik, és senkit sem tud elhajítani. Ja, és ő van annyira kultúrált, hogy nem értékeli a „Terrance és Philipp humort". Ő böffenteni szokott...

A laborból való szökés nagyban hasonlít Abe korábbi játékaira: a kis pamacsokat a kiutat jelentő madaras portálokhoz kell vezetnünk, s azt meg kell nyitnunk a számukra. Minél több fuzzle-t szabadítunk ki, annál jobb lesz Munch karmája. Ezenkívül Munch „mentális" erejére is befolyással van a dolog, ugyanis a cserjék gyűjtése mellett a szabadító akciókkal is tudjuk ezt az erőt növelni.

A főbb kapuk mellett elhelyezett eredményjelző táblák megint csak ismerősek lehetnek korábbról: róluk mindig tájékozódhatunk, hogy az adott szinten mennyi ellenfél és pamacs van, valamint hogy ebből mennyivel végeztünk már, illetve mennyit szabadítottunk ki. Az is jelezve van, hogy a „katonáink" közül mennyi pusztult el, ami nincs jó hatással a karmára. A karma kijelzője ugyanott van, ahol a többi erőé: az R megnyomásával a már említett madarak és a szám mellett egy színes gyűrűt is láthatunk. Ha ez a glória piros szinben tűnik fel és rücskös, akkor túl sok ártatlan halála szárad a lelkünkön, ha viszont aranyban tündököl és sima, akkor remekül szerepeltünk. A pamacsok felkutatásában a segítségünkre lehet Munch radarja: ő ezzel a különleges képességgel rendelkezik a meditálás helyett. A radarral egy kék energiahullámot bocsátunk ki, amit követően Munch abba az irányba mutat, amerre a legközelebbi kalitka található.

Munch kitűnően úszik, de sajnos a szárazföldön esetlen, ami felettébb kellemetlen, amikor mondjuk a vérszomjas ebekhez hasonlító slogok veszik üldözőbe. Szerencsére azonban a hosszabb vagy veszélyesebb mászkálós résszeknél mindig találunk egy-egy elhagyott tolókocsit – a hozzá tartozó platformmal együtt. (Utóbbi ahhoz szükséges, hogy a kocsit visszszavarázsoljuk a kiindulópontho, ha netán elfelejtettük, hol is hagytuk.) Kissé talán morbid, ahogy nyikorogva gurul a tolószék, de ezzel a segédeszközzel Munch még Abe-nél is gyorsabbá válik.

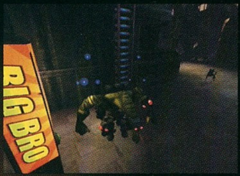
## A két jó barát

Az igazán érdekes részek akkor kezdődnek, amikor a két főhős kooperálva kezd dolgozni. Váltogatva a két szereplő között, remek logikai fejtörőt jelent, hogy hol kell használnunk Munch implantját vagy uszonyát (Abe a mély vízben – hacsak nem ugrik ki azonnal – pillanatokon belül megfullad), és hol Abe akrobatikus képességeit. Kettejük találkozása után Abe legütőképesebb technikáját is bevethetjük, vagyis meg tudjuk szállni az ellenségek testét. Így a saját lőfegyvereiket fordíthatjuk a sligek ellen, avagy egymásra tudjuk uszítani, illetve az öngyilkosságba kergetni őket. Igazán mulattató, ahogy módunkban áll elvegyülni az ellenség sorai között – akár kapcsolókat vagy hangazonosítós zárakat is működtethetünk, vagy beszélgethetünk a fajtársakkal (ami abból áll, hogy sértegethetjük az álkollégákat...). Az ellenséggel szintén használhatók bizonyos automaták, de jóformán csak a fegyverautomata érdemes említésre, ahol esetenként géppuskát avagy bárdot vételezhetünk.

A különféle lények tudatának irányításához először zsolozsmáznunk kell, mire a szellemi erőnkből egy energiagömb képződik, s azt irányíthatjuk a célpontnak. Attól függően, hogy mennyi erővel töltjük fel, annál tovább irányíthatjuk a gömböt. Sajnos a gömb nem tud áthatolni a falakon vagy a rácsokon, és a vízben elsüllyed, úgyhogy a lehetőségek nem teljesen korlátlanok. Ezúttal is vannak olyan lebegő villanypásztorok, amelyek semlegesítik hősünk energiá-

### SCRABEK és PARAMITE-ok

*Úgy tűnik, a szabad ég alatt egészen másképp viselkednek a scrabek, mint a bányákba bezárva. Ugyanis a korábbi Oddworld játékokban egymás társaságát még Abe-nél is jobban rühellték, most meg csordában vadásznak a füves területeken. Rendkívül agresszív vadállatok. A paramite-ok kisebb, csápos lények, de csapatba verődve azok is veszélyessé válnak.*




Mindig felcsillan az infravörös szemem, ha egy Big Bro automatát látok



Ha sokat kószálunk a scrabek között, a mi csontjainkat is egy-kettőre lerágják



A fenébe, ebben a sötétben hogy megbújtak!



ját, sőt ha túl közel vagyunk hozzájuk, Abe-re szórják a villámaikat. Míg Abe az ellenséges lelkeket kontrollálja, addig Munch a gépek irányítását tudja átvenni. Az implantjával könnyedén rá tud csatlakozni bármelyik számítógépre, s ennek eredményeként felfegyverzett robotokat avagy darukat vezérelhetünk. A daruval robbanóanyagot ugyanúgy pakolhatunk, mint ahogy az öröket vagy az ebeiket dobhatjuk be a szemétdarálókba. Persze csak a daru hatótávolságán belül manőverezhetünk – noha azt hozzá kell tenni, hogy belendítve a rakományt ezt a hatósugarat kicsit még növelhetjük.

Abe és Munch találkozása után részben kicsit nehezül a játék, ugyanis bármelyikük elhalálozásakor a páros életben maradt tagjával bizonyos tojásfészkeket kell felkutatnunk, s az azoknál megjelenő kék tojásokból kell kikeltenünk az elhullott szereplőt. Amennyiben a fészek keresése közben megölnek minket – vagyis mindkettő hősünk elpatkol –, akkor elölről kell kezdenünk az egész szintet. Vagy legalábbis a legutóbbi Quick Save ponttól – már ha időközben használtuk az igen hasznos „gyors mentés” opciót. Hála az Xbox merevlemezének, ezen a platformon nincs gond az állásmentésekkel, úgyhogy a Quick Save-en kívül plusz annyi állást menthetünk el, amennyit nem szégyellünk.



Egy közös ima csodákra képes

### A végcél

Miután Abe és Munch együtt felkeresik a Mindenható Mazsolát, kiderül, Munch miként tehet szert társakra: Abe-bel vállvetve meg kell szereznie a vykker laboratóriumból az utolsó adag Gabbiar-konzervet, ami a gabbitok tojásaiból készült eledel. A repülő erődítménybe való bejutás igencsak körülményes. A Mindenható Mazsola szerint csak egy út lehetséges: ha dúsgazdaggá teszik Lulut, a világ lustája, mihaszna glukkont. Ennek érdekében pedig szabotálniuk kell néhány glukkon intézményt. Munchcsal például pásztorkodnunk kell, s a birkaszerű lényeket, a meepeket kell terelgetnünk, majd a nyáj tulajdonosát „rá kell vennünk”, hogy támogassa Lulu alapítványát – ergo megszállva a glukkont annak a teljes vagyonát át kell utalnunk Lulu számlájára. Hasonlóképp tönkre kell tennünk egy malom tulajdonosát, majd más üzemek vezetőit is, hogy végül az újgazdag glukkon licitálhasson (természetesen megfelelő ráhatással) az utolsó adag Gabbiar-konzerv árverésén.

Az út persze odáig hosszú (a játéknak több mint a fele), addig sok-sok mudokont és fuzzle-t kell kiszabadítanunk, sőt mudokon tojást kell kimenekítenünk az ellenség karmaiból. A munkát nem szabad elhanyagolni, mert a karma nem csak a tiszta lelkiismeretünk miatt fontos. Aki már játszott Abe valamelyik játékával, az nyilván jobban odafigyel a karmára, hiszen a jó vagy rossz szereplésünk ezúttal is hatással van a végkifejletre. Ha csak végigrohanunk a játékon, és nem törődünk a „parasztáldozatokkal”, akkor kénytelenek leszünk beérni a rossz befejezéssel.

### Tökéletes munka

Jóllehet a Munch's Oddysee nem az a játék, amit ne lehetett volna a PS2 hardverével megoldani, a játék nem csúnya. Oddworld

### SLIGEK és SLOGIOK

***A sligek már eleve arra születnek, hogy az ipari létesítményeket őrző biztonsági erőknél szolgáljanak. Alapvetően csúszómászó, gyáva lények, de glukkonok mechanikus lábakkal látták el őket, és persze fegyvert is adtak a kezükbe. Számukra a rang a legfontosabb, illetve az, hogy ki mekkora fegyverrel rendelkezik. A Munch's Oddyseeben hatalmas méretű, nagyon „durva” sligek is akadnak. A slogok a sligek vérebei, amelyek néha még a saját gazdáikba is beleharapnak...***



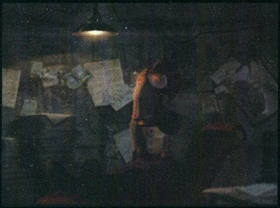
Úgy tűnik, a kollegák felfedezték a személycserét



Kismadarakat látok – ezek szerint én is kaptam egy pofont



Ez a slig hamarosan örök álomra szenderül



Nehéz elhinni, de ez az alak egy leendő milliomos



Ilyen magasságban minden lépést meg kell fontolni

bolondos világa olyan pompával kel életre, amilyet a korábbi részekben legfeljebb az animációkban láttunk. A szépen fénylő (bump mappinges) vízeffektus párját ritkítja, de az is nagyon hangulatos, ahogy a felhők árnyéka jól láthatóan végigvonul a tájakon – ezeket tényleg csak az Xbox tudja. A nézettel azért akadnak problémák. Az irányító fehér gombjával a kamera beigazítható ugyan a főhős háta mögé, de ez mit sem ér, ha a fák között vagyunk, és minden irányból csak a lombokat láthatjuk premier plánban. Igaz, mindez ritkán fordul elő, úgyhogy ez most csak marginális probléma. Sokkal inkább figyelmet érdemel az animáció, ami talán jobb, mint egy rajzfilmben – főleg azokkal a hülye hangokkal kiegészülve, amik például az ugrásokat kísérik! Már csak az is vicces látvány, ahogy az idétlen teremtmények követik a vezérüket. Ott topognak a nyomunkban, s mindegyikük külön van animálva: pislognak, nézelődnek, s ha hozzájuk szólunk, a parancsunk nyugtázásakor kész hangzavar támad. A karakterek már önmagukban is fergetegesek, nem csoda, hogy Munchot is jelölték a legeredetibb játékfigura kategóriában a Game Developers Conference díjára.

A zene szintén telitalálat. A ritmusok és a dallamok ugyan egyszerűek, de a hangszerelés olyan, amit még egy játékban sem pipáltam: a muzsika csak akkor izzik fel, amikor akció van, s a nyugis részeknél csak sejtelmes szólamok mennek a háttérben. Le a kalappal az alkotók előtt.

Maga a játékélmény végül is más lett, mint a korábbi részekben, és nem csak a harmadik dimenzió miatt. Míg régebben újra és újra kellett próbálkoznunk halálozás esetén, mert mindig csak egyetlen járható út volt, addig most találhatunk alternatív megoldásokat is. Szép apránként haladhatunk előre, amiben nem hátráltat minket, ha egy párszor meg is halunk. Sőt mi több: néha direkt meggyilkoljuk magunkat, ha mondjuk újult erővel akarunk nekifogni egy feladatnak (és nincs a közelben erőital), vagy a legrövidebb úton akarunk visszatérni a másik szereplőhöz – illetve a hozzá legközelebbi tojásfészekhez. Egynéhány feladatot pedig már eleve úgy találtak ki, hogy a megoldásba nyilván bekalkuláltak néhány halálozást. (Például azt, amikor fegyvertelenül kell végigrohannunk robbanóanyaggal teli ládák közt, s közben lőnek ránk. Itt elkerülhetetlen, hogy fel ne robbanjon egy láda mellettünk, viszont amikor már legközelebb rohanunk arra, a felrobbant ládák nem lesznek ott újra...) Ahogy az elvárható, a vége felé szépen be is keményít a játék: okosan vannak kitalálva például azok a kapuk, amik időzített kapcsolókkal nyílnak, vagy jópofa, ahogy olyan taktikákra kell rájönnünk, hogy milyen esetben nem hív az ellenség erősítést.

Szóval, más lett a játék – de nagyon jó lett! A legvégén ugyan kissé terhesnek találtam a mudokon tojások pakolgatását (a ládák hurcolászása, vagy daruval való rakodása kissé unalmassá válik), de végül is csak egyszer-egyszer kell végezni ilyen munkát. Kíváncsian várjuk tehát, az elkövetkezendő részekhez miféle feladatokat, és főként miféle teremtményeket tudnak még kiötleni az alkotók. Pihent agyban szemlátomást nincs náluk hiány, ezért nem kételkedünk abban, hogy a következő Oddworldöt is érdemes lesz végigjátszani.

V. Z.
vzoli@vogel.hu

### VYKKEREK és INTERNEK

***A vykkerek esetlen teremtményeknek tűnnek a rövidke karjukkal, de mint a fejük mérete is utal rá, ők elsősorban a tudományos tevékenységüknek köszönhetik a fajuk fennmaradását. A sebészet mesterei: képesek bármilyen aprócska idegszálat gondosan kimetszeni, s abból profitot termelni. A vykkerek megbízható fegyveresei az internek.***



Ugorjunk, ne ugorjunk? A jóbarátok mindig segítenek a helyes döntésben

**POZITÍVUM**

- Fantasztikusan hülye karakterek
- Az ellenséget megszállni nagyon jó móka
- Összetett, ötletes megoldások

**NEGATÍVUM**

- Néha nem látni a fától az erdőt – és a főhőst sem
- Van néhány unalmas részfeladat

**BARÁTOK KÖZT**

- Oddworld: Munch's Oddysee
- Shrek

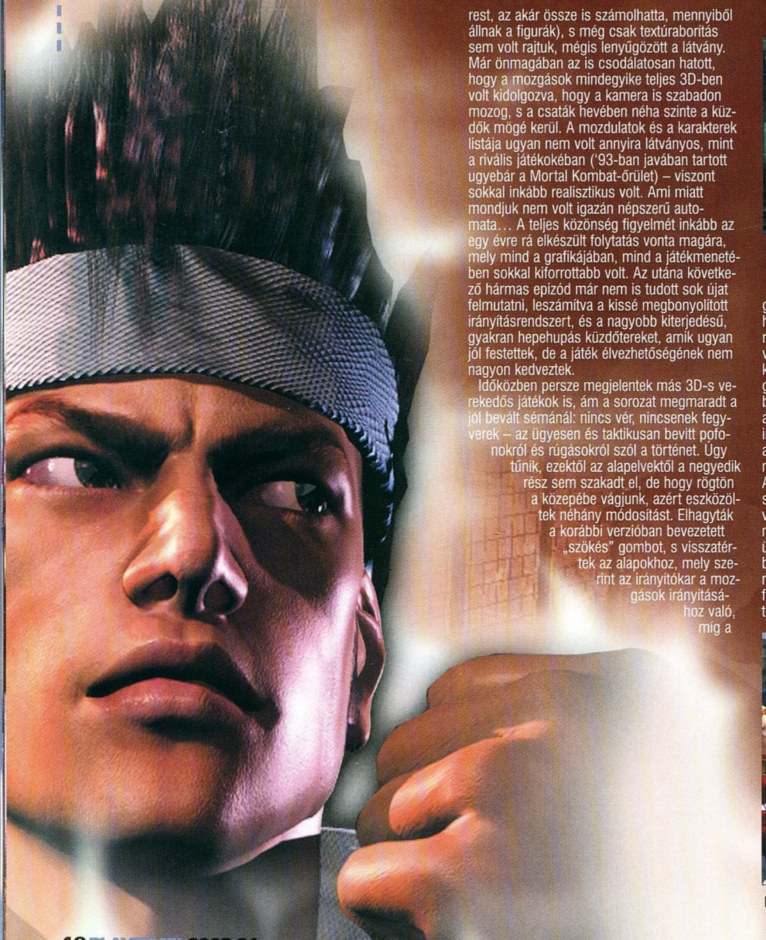
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 84 % |
| HANG | 95 % |
| ÉRTÉK | 91% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.oddworld.com

# VIRTUA FIGHTER 4

## ÖREG HARCOSOK KLUBJA

TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ AM2 MEGJELENÉS 2001.03.20. NTSC



Noha már a játékterem sem létezik, ahol az eset történt, még élénken él bennem az emlék, amint az üvegajtón belépve szinte a földbe gyökerezett a lábam egy hatalmas képernyőjű automata láttán, aminek az oldalán a "Virtua Fighter" felirat volt olvasható. A képernyőn két alak püfölte egymást, amiben önmagában nem lett volna semmi meglepő, elvégre a verekedős játékokat nem '93-ban találták fel, viszont ahogy ezek az alakok totál 3D-ben mozogtak, az merőben új volt. Akkoriban ugyan még nem voltak több ezer poligonból álló karakterek (aki nem volt rest, az akár össze is számolhatta, mennyiből állnak a figurák), s még csak textúraborítás sem volt rajtuk, mégis lenyűgözött a látvány. Már önmagában az is csodálatosan hatott, hogy a mozgások mindegyike teljes 3D-ben volt kidolgozva, hogy a kamera is szabadon mozog, s a csaták hevében néha szinte a küzdők mögé kerül. A mozdulatok és a karakterek listája ugyan nem volt annyira látványos, mint a riválás játékokban ('93-ban javában tartott ugyebár a Mortal Kombat-őrület) – viszont sokkal inkább realisztikus volt. Ami miatt mondjuk nem volt igazán népszerű automata... A teljes közönség figyelmét inkább az egy évre rá elkészült folytatás vonta magára, mely mind a grafikájában, mind a játékmenetében sokkal kiforrottabb volt. Az utána következő hármas epizód már nem is tudott sok újat felmutatni, leszámítva a kissé megbonyolított irányításrendszert, és a nagyobb kiterjedésű, gyakran hepehupás küzdőtereket, amik ugyan jól festettek, de a játék élvezhetőségének nem nagyon kedveztek.




Na ennél a leckénél már kicsit jobban oda kell figyelni



Hátulról kettőt ér, nem?



Shun Divel szokás szerint forog a világ – bár most nem a szokásos okból kifolyólag

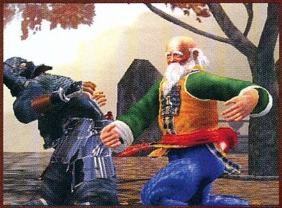
Időközben persze megjelentek más 3D-s verekedős játékok is, ám a sorozat megmaradt a jól bevált sémánál: nincs vér, nincsenek fegyverek – az ügyesen és taktikusan bevitt pofonokról és rúgásokról szól a történet. Úgy tűnik, ezektől az alapelvektől a negyedik rész sem szakadt el, de hogy rögtön a közepébe vágjunk, azért eszközöltek néhány módosítást. Elhagyták a korábbi verzióban bevezetett „szökés" gombot, s visszatértek az alapokhoz, mely szerint az irányítókar a mozgások irányításához való, míg a gombok az akciók beindításához. Eszerint tehát csupán három gombra van szükség: ütésre, rúgásra, és védekezésre, s a fogásokból való kibújást most beépítették a védekező kombók közé. Talán pont ezzel áll összefüggésben, hogy ugyanakkor valamennyi átdobáshoz ún. végrehajtási idő szükséges, ami alatt a másik fél elvégezheti a szükséges ellenintézkedést. Igaz, ezúttal nemcsak kibújni lehet a fogásokból, mert akadnak olyasféle ellentámadások is, amelyek már-már a Dead or Alive-ra emlékeztetik az embert. Nem pontosan lábelkapásokról vagy kézkicsavarásokról van szó: olyan mozdulatokra kell gondolni, melyekhez az ellenfél megfelelő rúgása vagy ütése szükséges, s azt mintegy beépíti az emberünk a saját támadásába. Mint ahogy vannak például olyan támadások, amelyek szinte felkínálják az ellenfél számára az átdobás lehetőségét. Folytatva a változások sorát, léteznek



Ezért nem célszerű a piát a csizmába rejtni



Jacky jó nagy luftot ütött



Itt már mindenki részeg?



Lau feldobta a talpát



Szabad egy tangóra, hölgyem?

ezúttal hosszasabb előkészülteket igénybe vevő, úgymond „izzítható" támadások is, amelyek – legalábbis a Virtua Fighter-sorozatban – szintén újdonságnak számítanak. Ezeket például a felkelő ellenfél ellen vethetjük be sikeresen, noha az is egy új dolog, hogy gyors reflexekkel a felkelés is meggyorsítható, s elkerülhető az a szituáció, amikor a földön fekve gyalázzák az embert. A kitérésekhez pedig új, elugrós trükkökkel élhetünk, köszönhetően a nyolcirányú 3D-s mozgásszabadságnak.

A készítők tehát megpróbáltak új elemeket csempészni a játékmenetbe, ugyanakkor szembetűnő, hogy visszatértek a jó öreg négyszögletű arénákhoz. Ezek némelyikét fal veszi körül, amiben az a nagyszerű, hogy lehet olyan pofont osztani, aminél – ahogy mondani szokás – a fal adja a másikat. Ezenkívül – hogy egy másik tippel szolgáljunk – a falra felkent ellenfél egy pillanatra mindig megroggyan, s ez jó lehetőség egy kis kombózásra. A falak némelyike amúgy széttörhető, tehát megfelelő agresszivitással akár ezeknél is kiüthetjük a ringből az ellenfelünket.

### Hogyan építsünk karriert?

A Virtua Fighter 4 szereplőgárdája 13 tagot számlál. A legutóbbi VF torna óta a következő változások történtek: minthogy a rajongók körében Taka-Arashi nem volt túl közkedvelt karakter, a sumo birkózónak mennie kellett, helyébe viszont jött két új figura: a harcos-szerzetes Lei-Fei, és a testőr Wanessa Lewis. A tornát övező sztori sajnos most sem áll túl erős lábakon: a Virtua Fighterben sosem voltak úgy összebogozva a szálak, mint mondjuk a Tekkenben. Nincsenek olyan jó kis videók sem, mint a Namco műremekében, így aki nem ismeri a figurákat régebbről (Japánban szinte természetesnek veszik, hogy mindenki megvásárolja és átolvassa a játékok hőseiről készült képregényeket és sztorikat), az valószínűleg még kevesebb fantáziát lát a teljes történetben.

Viszont ami a szereplők egyéniségét illeti, szolgálhatunk egy jó hírrel. A japán játéktermekben nagy népszerűségnek örvendett az újonnan bevezetett „VF4 karakterhozzáférési kártya", amit ezért szépen át is konvertáltak a PS2 memóriakártyájára. Az eredeti VFnet kártyát a játéktermekben lehet megvásárolni, s behelyezve az automatába, arra folyamatosan feljegyzésre kerülnek a játékos karakterének azon meccsei (pontosabban annak statisztikái), amelyeket másik játékosok ellen vívott. Ezzel a megoldással pedig nemcsak hogy rangsorolni lehet a kedvenc karaktert, de mindenféle vackot is nyerhetünk a számára. Kicsit átöltöztethetjük, avagy egyes cuccok megváltoztatásával/hozzáadásával (mint mondjuk egy paróka felhúzásával) teljesen egyéni színben tüntethetjük fel. Így ha mondjuk Lauval vagyunk, s egy másik játékosnak szintén ő a kedvenc karaktere, akkor sem fogjuk összetéveszteni a saját Launkat a másikéval. A PS2 memóriakártya annyiban egyébként jobb a játéktermi kártyánál, hogy egyszerre több karaktert is eltárolhatunk rajta. Az egyéni karaktereket bármelyik módban be lehet hívni: a játékosválasztás képernyőjén Selectet nyomva a memóriakártya menüjébe kerülünk.

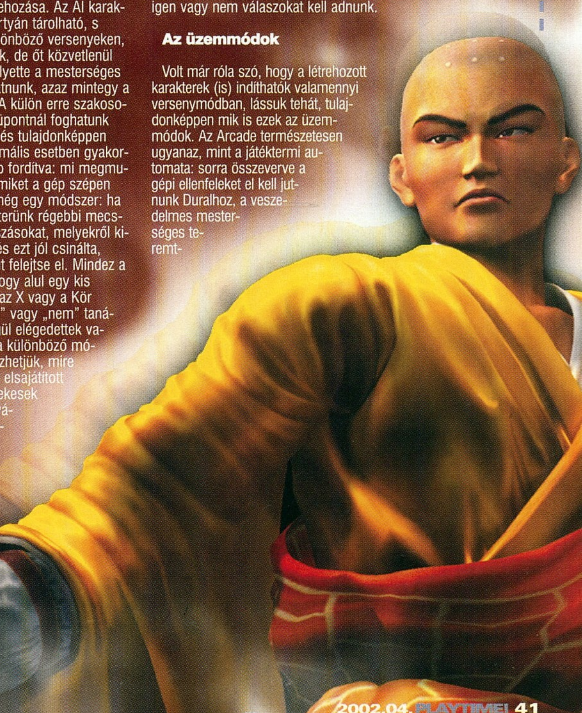
Újabb érdekes – és csak PS2-es – lehetőség az AI karakterek létrehozása. Az AI karakter szintén a memóriakártyán tárolható, s ugyanúgy indítható a különböző versenyeken, mint az egyéni karakterek, de őt közvetlenül nem mi kontrolláljuk. Helyette a mesterséges intelligenciáját kell kioktatnunk, azaz mintegy a mesterévé kell válnunk. A külön erre szakosodott ún. AI System menüpontnál foghatunk neki a leckéknek. Az edzés tulajdonképpen úgy történik, mintha normális esetben gyakorlásra mennénk, csak épp fordítva: mi megmutatjuk a mozdulatokat, amiket a gép szépen megjegyez. Avagy van még egy módszer: ha tanulmányozzuk a karakterünk régebbi meccseiről készült visszajátszásokat, melyekről kiválogathatjuk, hogy ezt és ezt jól csinálta, amazt a technikát viszont felejtse el. Mindez a gyakorlatban úgy fest, hogy alul egy kis infoablak jelenik meg, s az X vagy a Kör gombbal adhatunk „igen" vagy „nem" tanácsokat. Amennyiben végül elégedettek vagyunk a felkészüléssel, a különböző módokban elindulva megnézhetjük, mire is megy a bunyósunk az elsajátított tudásanyaggal. Igen érdekesek ezek a meccsek: a tanítványunk folyamatosan kitekintget felénk, s a megerősítésünkre vár, hogy helyes-e az a technika, amit alkalmazni kíván. Ez tulajdonképpen kicsit hasonlít a felvételek tanulmányozásához: itt is igen vagy nem válaszokat kell adnunk.




Lau mindjárt befejeli a kamerát

### Az üzemmódok

Volt már róla szó, hogy a létrehozott karakterek (is) indíthatók valamennyi versenymódban, lássuk tehát, tulajdonképpen mik is ezek az üzemmódok. Az Arcade természetesen ugyanaz, mint a játéktermi automata: sorra összeverve a gépi ellenfeleket el kell jutnunk Duralhoz, a veszedelmes mesterséges teremt-



## Akira Yuki

**Nemzetisége:** japán
**Született:** 1968.09.23
**Vércsoportja:** 0
**Hobbija:** a Kung-Fu
**Magassága:** 180 cm
**Súlya:** 79 kg
**Foglalkozása:** Kung-Fu tanár
**Küzdőstílusa:** Hakkyoku-Ken

Miután Akira felsült a legutóbbi tornán, visszament Japánba, s beszámolt nagyapjának az elkeserítő eredményről. Nagyapja biztatására folytatta a munkát, s félrevonult a hegyekbe edzeni. Ezúttal Akira keményebben gyakorolt, mint valaha, s eközben próbálta megérteni, mi is az "igazi erő". Edzés közben kapta meg a meghívóját a negyedik tornára. Úgy döntött, részt vesz rajta, s próbára teszi újonnan kifejlesztett képességeit, mert így talán végre megtalálja az igazi erőt önmagában.



## Jacky Bryant

**Nemzetisége:** amerikai
**Született:** 1970.08.28
**Vércsoport:** A
**Hobbija:** az edzés
**Magassága:** 182 cm
**Súlya:** 75 kg
**Foglalkozása:** IndyCar versenyző
Küzdőstílusa: Jeet Kune Do

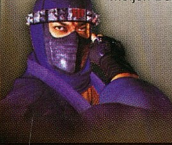
Noha nem tudott győzni a harmadik tornán, Jackyt ez nem izgatta, köszönhetően annak, hogy a torna után Sarah visszanyerte az emlékezetét. Többé már nem is érdekelte őt az egész, s abba is hagyta az edzéseket. Inkább az autóversenyzésre koncentrált, és saját istállót alapított. Azonban a dolgok nem úgy alakultak, ahogy elképzelte: a lehetséges szponzorokat mind eltette láb alól a J6 – a szindikátus, ami korábban elrabolta a húgát. Majd egy levelet kapott, mely szerint ha nem vesz részt a negyedik bajnokságon, a gyilkosságok folytatódnak. Kénytelen volt hát folytatni az edzéseket, hogy egyszer s mindenkorra véget vessen a zsarolásnak.



## Kage-Maru

**Nemzetisége:** japán
**Született:** 1970.06.06
**Vércsoportja:** B
**Hobbija:** a Mah-Jong
**Magassága:** 178 cm
**Súlya:** 66 kg
**Foglalkozása:** ninja
**Küzdőstílusa:** Ju-Jutsu

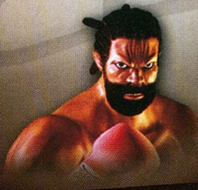
A harmadik torna megnyerése után Kage-nek sikerült megszereznie egy darabot az új típusú Dural maradványaiból – a félelmetes mesterséges lényből. Azt használta a beteg édesanyján (akin korábban szintén kísérletezett a J6), hátha az meggyógyítja. De a dolog visszafelé sült el: nem hogy nem lett jobban az anyja, hanem átalakult Durallá, és azonnal Kage-re támadt. Kage úgy döntött, véget vet anyja szenvedéseinek, ám nem sikerült megölnie Duralt. Ellenfele megszökött, majd a J6 kimentette. Kage azért nevezett be az új tornára, hogy örökre leszámoljon Durallal.



## Jeffry McWild

**Nemzetisége:** ausztrál
**Született:** 1957.02.20
**Vércsoportja:** A
**Hobbja:** a reggae zene
**Magassága:** 183 cm
**Súlya:** 111 kg
**Foglalkozása:** halász
**Küzdőstílusa:** pankráció

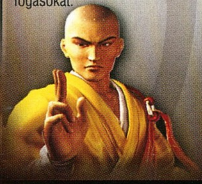
A harmadik torna után Jeffrynek végre volt annyi pénze, hogy befejezhesse a hajója építését. Amikor azonban elkészült vele, arról kellett értesülnie, hogy a Sátán Cápa (a több mint hétméteres ragadozó, aminek a trófeájára már régóta vágyott) eltűnt. Kérdezvén a többi halászt, hogy merre lehet, végül annyit megtudott, hol látták utoljára – megtalálnia azonban ezután sem sikerült. Azért nevezett be a negyedik tornára, hogy a majdani nyereményéből vehessen egy sonar berendezést, amivel végigpásztázhatja a mélységeket.



## Lei-Fei

**Nemzetisége:** kínai
**Született:** –
**Vércsoportja:** B
**Hobbija:** az imádság
**Magassága:** 175 cm
**Súlya:** 63 kg
**Foglalkozása:** szerzetes
**Küzdőstílusa:** Shaolin-Ken

Az ősi Kínában volt egy császár, aki az összes komolyabb harcművészeti iskolát betiltotta, csak hogy senki se tudjon hatásosabb harcművészeti fogásokat, mint maga a császár. Az uralkodó egy klánt alapított, melynek egyetlen feladata az volt, hogy megöljön mindenkit, aki olyan tudással rendelkezett, ami a döntés hatálya alá esett. A Ko-en-Ken volt az egyik ilyen harcművészeti stílus. Manapság már nincsenek császárok Kínában,de a klán még ma is létezik, s Leit küldte el a negyedik tornára, hogy meggyilkolja Laut. Lei elfogadta a kihívást – jóllehet titkon csak azután szándékozik Laut megölni, hogy elleste tőle az ősi fogásokat.



## Pai Chan

**Nemzetisége:** Hong Kong-i
**Született:** 1975.05.17
**Vércsoportja:** 0
**Hobbija:** a tánc
**Magassága:** 166 cm
**Súlya:** 49 kg
**Foglalkozása:** akciófilm-sztár
**Küzdőstílusa:** Ensei-Ken

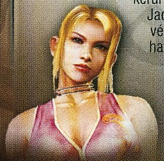
Miután legyőzték a harmadik tornán, Pai visszautazott Hong Kongba, s jobbára csak a színészi karrierjével kívánt foglalkozni. A sűrű programja mellett azonban szakított időt az edzésre, s egy új szintre sikerült felfejlesztenie magát. Egy nap tudomást szerzett arról, hogy Lau (az apja, aki a harcművészet miatt hanyagolta el a családját) a negyedik tornán keres magának tanítványt. Különösnek találván a hírt, nyomozásba fogott, s így megtudta az igazat Lau betegségéről. Azért nevezett be a bajnokságra, hogy megállítsa Laut.



## Sarah Bryant

**Nemzetisége:** amerikai
**Született:** 1973.07.04
**Vércsoportja:** AB
**Hobbija:** a skydiving
**Magassága:** 173 cm
**Súlya:** 55 kg
**Foglalkozása:** főiskolai tanuló
**Küzdőstílus:** Jeet Kune Do

A harmadik torna után Sarah teljes mértékben visszanyerte az emlékezetét, amit akkor vesztett el, amikor egy titokzatos szindikátus megpróbálta őt bátyja ellen fordítani. Azonban valami még most is bántja – ugyan felépült, valami mellékhatásai mégis látszanak a dolognak. Minden rosszra emlékszik, amit korábban tett: köztük arra is, hogy meg akarta ölni Jackyt. Nem tudja eldönteni: vajon a J6 agymosása miatt volt ez, vagy szabad akaratából kívánta így. Amikor felfedezi, hogy Jacky benevezett a negyedik tornára, úgy dönt, ő is elindul, mert ha szembe kerül ismét Jackyvel, akkor végre tisztázhatja a dolgot.



## Vanessa Lewis

**Nemzetisége:** ismeretlen
**Született:** -
**Vércsoportja:** AB
**Hobbija:** az ének
**Magassága:** 175 cm
**Súlya:** 55 kg
**Foglalkozása:** Testőr
**Küzdőstílusa:** Vale Tudo

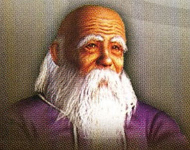
Kislány korában Vanessa szüleit a J6 Különleges Egysége ölte meg. Őt magát elfogták, s a J6 fegyveres erőihez sorozták be, illetve képezték ki. Azonban egy Lewis nevű fickó, aki a Bryant hadseregben szolgált, kimentette őt onnan. Vanessa ezután igazán közel került Lewishoz, de nem tartott sokáig a románc, mert a J6 egyik embere végzett a kedvesével. Egy nap azután tudomására jutott, hogy a J6 el akarja fogni Sarah-t a negyedik tornán. Vanessa nemcsak azért nevezett be a tornára, hogy testőrködjön Sarah mellett, hanem hogy megtalálja Lewis gyilkosát.



## Shun Di

**Nemzetisége:** kínai
**Született:** 1912.01.02
**Vércsoportja:** 0
**Hobbija:** az ivászat
**Maassága:** 164 cm
**Súlya:** 63 kg
**Foglalkozása:** természetgyógyász
Küzdőstílusa: részeges Kung-Fu

A harmadik torna alkalmával Shun ismételten nem akadt rá régóta keresett tanítványára, akinek a neve pedig ott szerepelt a torna szponzorai között. Később azonban levelet kapott tőle, melyben az állt, hogy megpróbált megszökni a J6-tól, de elfogták. Shun nem akarta elkapkodni a dolgot, ezért várt egy következő levélre – ami sosem érkezett meg. Azért csatlakozott a negyedik bajnokság résztvevőihez, hogy többet tudjon meg az elveszett diákjáról.



## Wolf Hawkfield

**Nemzetisége:** kanadai
**Született:** 1966.02.08
**Vércsoportja:** 0
**Hobbija:** a karaoke
**Magassága:** 181 cm
**Súlya:** 101 kg
**Foglalkozása:** erdész
**Küzdőstílusa:** profi birkózás

A második torna után Wolfnak volt egy rémálma, miszerint a világ nagy veszélyben van. Törzsének sámánja útmutatásával ez az álom volt az egyedüli ok, amiért benevezett a harmadik tornára. Miután azonban vereséget szenvedett, nem foglalkozott többé az álommal és hazatért. Odahaza több titkos bajnokságon is részt vett, és mindenütt győzedelmeskedett. Álma azonban azóta is kísérti. Amikor tudomást szerzett a negyedik tornáról, úgy döntött, még egyszer ringbe száll, hátha megtalálja az álmai okát, és véget vethet azoknak. De vajon tényleg a bajnokságon találja meg a választ?



## Aoi Umenokouji

**Nemzetisége:** japán
**Született:** 1979.03.14
**Vércsoport:** A
**Hobbija:** az ikebana
**Magassága:** 162 cm
**Súlya:** 47 kg
**Foglalkozása:** gimnáziumi tanuló
**Küzdőstílusa:** Aiki Ju-Jutsu

A harmadik tornán Aoi legelső ellenfele azonnal kiütötte őt. Ráébredve, milyen gyenge is valójában, Aoi még keményebb edzésbe fogott. Megtudván, hogy Akira is részt kíván venni az új tornán (akivel gyerekkora óta együtt edzett), nem habozott benevezni.



## Lau Chan

**Nemzetisége:** kínai
**Született:** 1940.10.02
**Vércsoportja:** B
**Hobbija:** a kínai költészet
**Magassága:** 172 cm
**Súlya:** 77 kg
**Foglalkozása:** szakács
**Küzdőstílusa:** Koen-Ken

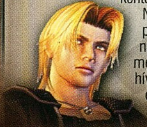
Az előző tornán Lau vesztett Kage ellen. Rosszkedvűen tért haza edzeni,s csőstül jött a baj: rádöbbent, hogy egy gyógyíthatatlan betegség támadta meg. Arra az elhatározásra jutott, hogy átadja valakinek a tudását, csakhogy eddig még nem talált magának megfelelő utódot.



## Lion Rafale

**Nemzetisége:** francia
**Született:** 1979.12.24
**Vércsoportja:** AB
**Hobbija:** kések gyűjtése
**Magassága:** 171 cm
**Súlya:** 63 kg
**Foglalkozása:** gimnáziumi tanuló
**Küzdőstílusa:** Tourou-Ken

A harmadik tornán elszenvedett veresége után Lion csalódottan tért vissza Franciaországba és folytatta az edzéseket. Az idő múlásával a rosszkedve tovaszállt, és ismét hatalmába kerítette a harci láz. Néhány hónappal később nagy örömére megkapta meghívóját a negyedik tornára.






Lei-Fei kitörő formában van




Na, akkor most dobok egy hátast!




Pai átdobásai nem túl erőteljesek



ményhez. Vele összecsapni csak egyszer lehet – vesztés esetén nála nincs folytatási lehetőség. A VS mód az egyéni karakterek miatt ezúttal különösen jó móka: itt van tehát lehetőség összemérni a karakterünk erejét egy másik játékoséval. Végül a harmadik üzemmód a Kumite, ahol egymás után jönnek a gép irányította, egyre profibb kihívók, és sosem fogynak el. Itt aztán fix hárommenetes meccseken a végtelenségig csépelhetjük az ellent, s ez nem csak ahhoz jó, hogy egyre feljebb lépkedjünk a ranglétrán (időről időre tétmeccsek következnek), de például így nyerhetünk a karakterünknek azokból az említett cuccokból, amelyekkel megváltoztathatjuk a külsejüket. Ha nyertünk valamit, azt a képernyő alján egy kis kincsesláda tudatja a győzelmi animációnál. Az összegyűjtött cuccokat a Data Files opciónál (ahol egyébként a játékosok létrehozása is történik) nézhetjük meg. „Editálva" a kimentett karaktert válogathatunk az öltözékének a színösszeállításaiból (amikben a meccsek során addig felbukkant) ruhadarabok szerint, és ráadhatjuk a megnyert csecsebecséket. Testtájékok szerint vannak kategorizálva a kacatok: fejre, vállra, lábra és a karokra adhatunk fel a dolgokat – például sisakot, napszemüveget, karkötőt, stb. Ugyanitt, vagyis az egyéni karakter menüjében még két fontos dologról tudakozódhatunk (plusz átvariálhatjuk a gombkiosztást is): kérhetünk egyrészt a teljesítményünkről infot, másrészt tanácsot a játéktól. Utóbbi dolog szerintem egyszerűen zseniális. Miután már legalább tíz meccset lejátszottunk, a gép összesíti a statisztikáinkat, s megnézhetjük, hogy állunk a többiekhez képest. Az összesítések olyan szinten vannak részletezve, mint hogy mennyire jól védekezünk, avagy hogyan fejeztük be a meccseinket, és ami a legjobb: ezeknél az opcióknál nemcsak nézegethetjük a százalékokat, de a játék ki is fejti a véleményét, hogy mit csináltunk jól vagy rosszul. A hibáinkat ezek után pedig megpróbálhatjuk kiszűrni, amihez egy remekbe szabott Training opció áll a rendelkezésünkre.

A tréningnél három olyan lehetőség közül választhatunk, amelyek garantáltan kielégítik mindenki kíváncsiságát, s még az abszolúte kezdő bunyósok is hamar tisztában lesznek a VF szabályaival. A Command opcióval betölthetjük egy karakter teljes mozdulatlistáját, amin szépen végigmehetünk. Mindig csak akkor léphetünk tovább, ha kiviteleztük az aktuálisan kiírt kombinációt – noha arra is van mód, hogy egy-egy mozdulatnál leragadjunk. Segítségképpen nagyon jópofa, és igen hasznos kijelzőket kapcsolhatunk be a jó időzítés elsajátításához. A Free Trainingnél – amint neve is mutatja – teljes szabadkezet kapunk, s minden körülményt tetszésünk szerint állíthatunk be. Választhatunk gyakorló partnert, majd a pause menüből annak reakcióit és viselkedését is meghatározhatjuk, avagy még azt is megadhatjuk, hogy a ringet milyen szilárdságú kerítés vegye körül, vagy hogy egyáltalán legyen-e kerítés. A Trialnál ugyanakkor konkrét mozgástípusokat kell begyakorolnunk: betöltve a karakterünk mozgáslistáját választhatunk az egyszerű ütésektől kezdve, a ringből való kiesés elkerülésé-ig számos technika közül, majd a kiválasztott gyakorlathoz pontosan meghatározott teóriák közül válogathatunk. A kitalált helyzetek megoldását szerencsére a játék nem hagyja ránk, hanem nagylelkűen tippeket ad, mely mozdulatok javasoltak az adott szituációban. Mi több: demonstrálja is a megoldásokat, s csak utána vehetjük át mi az irányítást.

### Nem semmi látvány

Noha a konzolos változat egy árnyalatnyival elmarad a játéktermi automatától (például egyes távolabbi háttérelemeket sima 2D-s rajzokkal helyettesítettek, s fényforrásokból sem lehetett annyit biztosítani, mint amennyit a játéktermi



Sarah vesztett. Nyilván sokan szívesen megvigasztalnák...

hardver tud), azt el kell ismerni, hogy jelenleg a Virtua Fighter 4 a legütősebb kinézetű verekedős játék PS2-re, s szinte még az Xboxra készült Dead or Alive 3-mal is felveszi a versenyt (véleményem szerint ez azért túlzás - Grath). Egyébként, ha már itt tartunk, elképesztő a hasonlóság, hogy mennyire egyformák a helyszínek a két játékban. Az ember óhatatlanul plágiumra gondol, csak hát nem lehet eldönteni, hogy ki másolt kiről. Akárhogy is van, az tény, hogy küzdőterek mindegyike nagyon király. Ahogy megszokhattuk, valamennyi szereplő saját pályával rendelkezik (beleértve a főellenség Duralt is), plusz van még két „semleges" pálya (egy például a gyakorlóhoz), tehát összesen 16 helyszín. Hogy csak néhány példát említsünk: Pai egy tenger alatti akváriumban fogadja az ellenfelet, s a háttérben cápák úszkálnak, Sarah hazai pályája a római Colosseumra hasonlít, amelynek szobrait villámcsapások döntik le, Wolf egy ráccsal körbevett ringben küzd, körülötte többszáz őrjöngő szurkolóval, Akira dojojában pedig minden egyes összecsapás más napszakban kerül megrendezésre, s ennek megfelelően változnak a teremben a fényviszonyok. Dinamikus fények amúgy több helyen is láthatók (mint amikor Jacky vár minket egy felhőkarcoló tetején, melyet egy körözö helikopter világít meg), egyes helyszínek hangulatán továbbá nagyot dobnak az olyan effektusok is, mint a lépteink nyomán felkavaródó




Lau és Akira jól elvan magában




Mit keres két kínai itt? Nem csoda, hogy Jupiter morcos...




Vesemasszázs Vanessa sajátos stílusában




Ezzel a karpereccel mindjárt csinosabb a szakácsunk

száraz falevelek, vagy a hóban és a homokban ottmaradó mély lábnyomok, de az sem rossz, amikor bokáig érő vízben küzdünk.

A helyszíneknél csak a karakterek szebbek. A kamera néha teljesen beleközelít az arcukba, s mégis tökéletes marad az illúzió: nem fedezni fel pixeleket, csak remek mimikát – a Shenmue-ban bevált technológia itt is remekül helytáll. Az arcokon még a kor is meglátszik, legalábbis a régebbi szereplőgárda szemlátomást öregszik. A hajak kidolgozása tökéletesebb, mint valaha: ahogy Lau vagy épp Sarah copfja lobog, abból még a széljárásra is következtethetünk. A ruházat szintén lenyűgöző, a gazdagon díszített kabátszárak vagy a hosszú ingujjak tökéletesen a mozdulatoknak megfelelően libbennek, Kage páncélja pedig szépen csillog. A megjelenésüknél már csak a közbenső jelenetek árulnak el többet a jellemekről, melyek olyan hatásosan vannak megrendezve, hogy azok szintén a Shenmue-t idézik. Jópofa például a mozzanat, amikor vesztés esetén lehorgasztott fejjel várakozik az emberünk, hogy folytatjuk-e a játékot. Míg az egyik figura büszkén a jövőbe tekint az „igen" válasz esetén, addig a másik sunyi vihogással nyugtázza a döntésünket. De nem is csak a közjátékok vannak hatásosan megrendezve, hiszen még a játékmenet közben is akadnak látványos kameraváltások. Amikor valami megalázó erejű ütéssel vagy dobással élünk, a kamera mozgása is igyekszik érzékeltetni a mozdulat intenzitását.

Tény, hogy a Virtua Fighter 4 nem rendelkezik akkora szereplőgárdával, mint mondjuk a Tekken játékok, nincs kismillió jutalomszereplő. Viszont az is tény, hogy a jelenlévő karakterek olyannyira más küzdőstílusban verekednek, hogy még csak két hasonló figura sincs. Jól mutatja ezt a sokszínűséget Shun, a jó öreg részeges karatés, akinek a kedvéért még ittasság kijelzőt is beiktattak a játékba – noha ez ugyebár a sorozat rajongóinak nem újdonság. Konkrétan a negyedik részt leginkább azért illeti dicséret, mert az alkotók szemlátomást mindenben a játékosok kívánságai szerint jártak el, s nem voltak restek hanyagolni azokat a dolgokat – legyen szó akár egy karakterről vagy az irányítás nehézségeiről –, amik nem voltak túl népszerűek. A japán VF rajongók már most egyöntetűen kijelentették, hogy a Virtua Fighter 4 végre visszaállította a cím nagyságát – a kissé gyengécske harmadik epizódot nyilván az alkotók is csak egy kisebb botlásnak tekintették, s nem véletlenül nevezték a mostani játékukat a VF2 folytatásának. A két új szereplő is jól beleillik ebbe a képbe, sőt Lei-Fei talán az egyik legklasszabb mozgású karkter – haláli, ahogy a beállásait változtatja, s így sosem tudni, milyen támadásra készül.

A játék tehát gyönyörű és izgalmas. Hogy most akkor melyik a legjobb verekedős játék, abba inkább ne menjünk bele – arról majd döntenek a rajongók. Nekünk itt az újságban mindössze a játék tesztelése a feladatunk, s ennek eredményeként nálunk a VF4 jelesre vizsgázott.

V.Z.
vzoli@vogel.hu




Kecses riposzt, de Launak nyilván nem tetszik




Dural elég jól indít

## Virtua Fighter

Azon lehet vitatkozni, hogy melyik a legjobb vagy legszebb verekedős játék mostanság, de egy dolog vitathatatlan: a 3D-s verekedős játékok őse a Virtua Fighter volt (1993). Mai szemmel nézve kissé ugyan otrombának tűnik, de a maga idején a VF volt a csoda.



## Virtua Fighter 2

A Virtua Fighter 2 (1995) hatalmas előrelépés volt mind a látványt, mind a bunyó menetét tekintve. Immáron szépen textúrázott, kibővített mozgásrepertoárral rendelkező harcosok szálltak ringbe – méghozzá milyen ringekbe! Az első rész mintájára egy remek Saturn verzió is napvilágot látott, amiből ugyan a 3D-s hátterek kimaradtak, de azt leszámítva tényleg benne volt minden.




## Virtua Fighter 3

A Virtua Fighter 3 (majd a VF3 Team Battle) automatáját (1997/98) nem övezte különösebb ováció, s a Dreamcast verziónak is csupán az volt az erőssége, hogy a konzollal egy időben már a piacon volt. Újdonságként ring nélküli, természetes helyszíneken zajló meccseket is lehetett játszani, valamint az "escape" rendszerű kibújás beiktatásával az irányítás változott – de nem éppen előnyére.



### POZITÍVUM

- Csinosítható karakterek
- Remek helyszínek
- Teljesen egyéni küzdőstílusok

### NEGATÍVUM

- Lehetne több szereplő
- Jó megnyerések és értelmes sztori továbbra sincsenek a játékban

### BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Tekken Tag Tournament | 01/04 | 95% |
| Virtua Fighter 4 | | |
| Dead or Alive 2 Hardcore | 01/04 | 81% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 94 % |
| HANG | 85 % |
| ÉRTÉK | 92% |

■2 játékos ■NTSC ■www.virtuafighter.com

# HALO

## HALOLUJA!

TÍPUS FPS KIADÓ MICROSOFT FEJL. BUNGIE MEGJ. 2001.03.14. PAL

A z Xbox sikeres beindításához a Microsoftnak mindenképpen igazi nagyágyúkra, mindenkit elképesztő játékokra volt szüksége. Ugyan elcsábították az Oddworld Inhabitants csapatát, szereztek egy exkluzív Dead or Alive 3-at és ráállítottak pár saját stúdiót a legkülönfélébb projektekre, ez még mindig nem tűnt elégnek. A legnagyobb várakozás a Bungie által készített Halot kísérte (jogilag persze a Bungie is a MS saját stúdiója), azonban az előjelek nem voltak éppen a legkedvezőbbek. Egyrészt egy eredetileg PC-re fejlesztett játékot kellett egy rövid év alatt átírni egy teljesen új konzolra, másrészt az E3-on kiállított verziót is földbe döngölte az amerikai sajtó, mondván csúnya, lassú és cseppet sem élvezetes. Amikor a játék viszont megjelent, a vélemények már alaposan megváltoztak...

### Mi történik?

A jövőben – egészen pontosan 2552-ben – járunk, és az emberiségre bizony rájár a rúd. A XXIII. évezred még igen jól indul, felfedezik az űrugrást, amivel túl lehet lépni a fénysebességet. Ez persze felgyorsítja az addig igen kezdetleges állapotban levő űrkolonizációt, és hamarosan gombamód jelennek meg az új és új telepek. Jó emberi szokás szerint ezek nem bírnak békében megmaradni, különféle frakciók formálódnak, és nemsokára egymásnak is esnek. Mikor a helyzet kritikussá válik, létrehozzák az ENSZ utódszervezetét, az UNSC-t. Pár év alatt sikerül mindenki fejébe beleverni, hogy a békés együttélés milyen hasznos dolog, és beköszönt az aranykor – egészen addig, amíg el nem érkezünk a XXVI. századba. Ekkor ugyanis megszakad a kapcsolat az egyik legtávolabbi kolóniával, a Harvesttel. Aztán egy újabb telepesbolygó tűnik el, majd a sor folytatódik – néhány évtized alatt bolygók százai vesznek oda. Mindössze egy hajó tud elmenekülni az érintett szektorból, és hoz híreket: elképesztő katonai erővel, ismeretlen fegyverekkel felszerelt idegen lények támadták meg a kolóniákat.

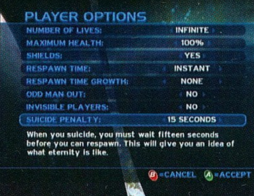
Miközben az emberiség viharos gyorsasággal veszíti el modernkori gyarmatait, az UNSC megpróbál minél többet kideríteni az idegenekről. Hamar rájönnek, hogy nem egy fajról, hanem egy társulásról van szó: több különálló nép tör együttműködve az emberiségre, egy megszállott főpap parancsától hajtva. A Covenant (azaz szövetség) névre keresztelt bagázs elképesztő technikai fejlettséggel rendelkezik, plazmafegyvereikkel pillanatok alatt képesek végezni akár egy hadsereggel is. A tudósok és katonai szakértők hamarosan előállnak egy lehetséges megoldással: a korábban a felkelések leverésére gyártott Spartan II típusú cyborgokat kell megerősített, plazmaálló páncéllal felruházni, és orgyilkos-küldetésre indítani a Covenant vallási központba.



A cyborgokat összegyűjtik a Reich nevű bolygón, és felszerelik őket a regenerálódó energiapajzzsal ellátott Mjolnir páncéllal. Már minden készen áll a küldetéshez, azonban egy nappal az indítás előtt a Covenantok megrohamozzák a bolygót, mindössze egyetlen hajónak, és azon egyetlen cyborgnak sikerül megmenekülnie (az ostromról és a menekülésről szól a Fall of Reich című regény). Az űrhajó – a Pillar of Autumn – kapitánya nem akarja a Föld nyomára vezetni az idegeneket, ezért véletlenszerű koordinátákat választva ugranak el a térben – és mikor megérkeznek az űr egyik eleddig felderítetlen területére, egy furcsa képződményt látnak maguk előtt. Egy óriási gyűrű kering az űrben, melynek belső felületéről életjeleket érzékelnek – ez a Halo. Sok csodálkozásra nincs idő, ugyanis felbukkan egy Covenant csatacirkáló, és elkezdik ostromolni a hajónkat. Természetesen az elképesztő katonai potenciált képviselő cyborg – becsületes nevén Master Chief – felveszi a harcot az idegenekkel, és egy mentőkabin segítségével sikerül eljutnia Halo felszínére, ahol hamar szembesül azzal, hogy valamiért a Covenant tagjai



A félrelépésnek kínos következményei vannak




A multiplayer-módok szerkesztésében teljesen szabad kezet kapunk



### Halo-kálvária

**A Halo-project még 1998-ban indult, amikor a Bungie-nál úgy döntöttek, hogy egy sci-fi stratégiai játék készítésébe fognak. Elsőként a fizikai motor készült el, és amikor első alkalommal elengedtek egy jeepet a tájon, már látták, hogy ez az engine túl jó ahhoz, hogy „elpazarolják" egy stratégiai játékra. Az 1999-es Macworldön már bemutattak egy csodálatos videót a játékból, amiben páncélos katonák gyilkolászták egymást. Ezt követően a Halo külső nézetet használt, ezt csak 2000 legvégén változtatták meg belső nézetre (a képek még az ezelőtti időszakból származnak). Aztán a Bungie-t megvette a Microsoft, és a játék átkerült Xboxra, mi több, a legfontosabb első generációs programmá nőtte ki magát – egyedül Amerikában több, mint 800.000 darabot adtak el eddig belőle. Egyébként a Bungie-s fiúk nem tettek le eredeti tervükről, jelenleg Project Wolf munkacímen készítenek egy fantasy játékot – természetesen a Halo motorjával.**









Azt hiszem teljesen nyilvánvalóan kiderült, hogy melyikünk a jobb

hatalmas erőkkel vannak jelen a mesterségesen létrehozott gyűrűn. A mi feladatunk lesz az, hogy kiderítsük, hogy mi is az a Halo; kik építették, és miért.

### Megyünk oszt' lövünk

A Halo játékmenete első látásra nem tér el sokban az átlag FPS-játékokétól, sőt akár végletesen egyszerűnek is mondhatjuk. Nincsenek ugrálós részek, és nincsenek ház méretű főellenfelek. Nincsenek ládatologatós feladatok, „piros-kulcs-a-piros-ajtóhoz" jellegű „fejtörők", de még lopakodós részek sem. Tényleg ennyiből áll a játék: megyünk előre a lineáris pályákon, és lelövünk mindenkit, aki szembejön.

Szerencsére ez nem jelenti azt, hogy a játék egysíkú lenne, sőt, egy csöppet sem az. Rengeteg újítást találunk benne, mind a játékmenetet illetően, mind a technikai megvalósítás terén.

Üdvözítő dolog, hogy a történetnek igen nagy szerepe van, látszik, hogy nem csak utólag körítették a játékhoz, mint néhány másik játékban (Quake, valaki?). A játék előtörténete, a háttérvilág is részletesen kidolgozott, és a játék során is folyamatosan derítjük fel a dolgokat. Miután kijutottunk az űrhajóból, eleinte csak az lesz a feladatunk, hogy megmentsünk néhány tengerészgyalogost, illetőleg a hajó kapitányát, Keyes-t. Ha ez sikerült, akkor az lesz a legfontosabb, hogy kiderítsük Halo eredetét – ebben Cortana, egy női személyiségű MI (azaz egy Mesterséges Intelligencia) segít minket, „akit" egy chipen hurcolunk magunkkal. Mikor kutatásaink során egy mocsárban találunk egy idegen bázist, akkor ér minket a játék egyik legnagyobb meglepetése: nem csak a Covenantok vannak Halon, hanem egy másik idegen faj is, a Flood (az áradat). Ezek a lények meglehetősen undorítóak, rothadnak, nedveznek, és zombimódra még a halálból is visszatérnek – ráadásul életcéljuknak tekintik, hogy kiirtsanak minden élő teremtményt a galaxisban (ennek köszönhetően a Covenantokkal sincsenek szívélyes viszonyban). Ez után már azért fogunk szorgoskodni, hogy egy magát 343 Guilty Sparknak nevező robot segítségével elérjük Halo legfontosabb kincsét, az Indexet, ami fegyverként szolgálhat a Flood ellen. Itt még mindig nincs vége, lesz ugyanis még egy hatalmas fordulat a programban – ezt a poént azonban már nem lövöm le, tessék végigjátszani a játékot.



Elő a Coltokkal, Grunt!

### Az idegenek már a spájzban vannak

A Halo egyik legkiemelkedőbb vonása a mesterséges intelligencia tudása – egész egyszerűen elképesztően viselkednek a többiek, legyen szó akár az idegenekről, akár a társainkról. A Covenant fajok mindegyike eltérő harcmodorral rendelkezik, sőt, a tudásuk még egyedenként is változhat. A kicsi Gruntok például elképesztően gyávák ha magukban vannak; már az első karcolástól sokkba esnek, és nyüszítve-sivítozva menekülnek – mindegy merre, csak messzire tőlünk. Bezzeg, amikor valamilyen erősebb Covenanttal együtt vonulhatnak csatába: ilyenkor sokkal agresszívabbak lesznek, néha még az is megesik, hogy összehangoltan támadnak. A Jackalok viszont a távolsági harc megszállottai, hiszen éles szemüknek, éles hallásuknak köszönhetően már messziről észrevesznek minket. A Hunterekkel (nálunk csak „Tüskés" névre hallgatnak) szemben torreádorként léphetünk fel: ezek ugyanis rohamoznak, nekünk rontanak, ha közel kerülünk hozzájuk. A legveszélyesebbek azonban az Elite-ek, mégpedig



Igazán örvendetes volna, ha a kolléga előre célozna

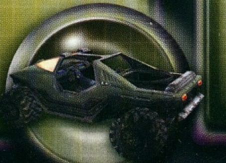


Három a magyar igazság!



### M12 LRV Warthog

A Warthog egy háromszemélyes jármű – vezethetjük a gépet, kezelhetjük a forgócsöves gépágyút, illetve utazhatunk az „anyósülésen" (amennyiben egyedül játszunk, csak az első opció használható ki). A kanyarodás elsőre egyáltalán nem fog működni, ugyanis van egy trükkje: a dzsip mindig a kis kék nyíl irányába fog menni, tehát csak azt kell irányítani/figyelni. Az ellenfeleket (és a szövetségeseket...) természetesen elcsaphatjuk, és az is igen rendes dolog, hogy a katonák örömmel pattannak be az ágyú mögé, illetve az ülésre.





### M808B Scorpion



Amikor megtaláljuk a tankot, sok problémánk nem lehet... a gépágyúval is egész jól lehet takarítani, de az igazi a nagy kaliberű ágyú! Igaz, az újratöltődéshez pár másodpercre szükség van, viszont az egyedüli ellenfél, ami kibír egy találatot, az a Wraith, a Covenant tank (a másodiktól azért felborul az is). Összesen négyen ülhetnek a tank oldalára, ahonnan egyrészt a lábukat lógázzák, másrészt pedig lövöldöznek az ellenfélre (a mesterlövész-puskával rendelkezők igen hasznosak).



Punx Not De@d! Legalábbis még nem...



A rakétavetőt meglehetősen egyszerű használni...



Ekkora tudás láttán nyitva maradt a szád, mi?



Szegény pajtit nagyon elkapták a bal oldalon

azért, mert elképesztően jól taktikáznak – ha kell, fegyverüket bunkóként használva támadnak, ha kell, távolról lőnek, de a helyzettől függően visszavonulnak, fák, kövek mögé húzódnak visszatölteni pajzsaikat, vagy éppen gránátokkal köszöntenek minket. Nem azért kitűnő a Halo mesterséges intelligenciája, mert a lények a hátukkal is látnak, és bárhonnan, bármilyen fegyverrel tévedhetetlenül pontosak, hanem mert változatosan cselekszenek, néha még hibáznak is, és minden alkalommal más taktikára lesz szükségünk, folyamatosan idomulnunk kell az ellenfelekhez, a környezethez.

Ellenfeleink nem minden helyzetben viselkednek ugyanúgy, ha tízszer vágunk neki egy adott pályaszakasznak, akkor tíz különféle reakciót fogunk látni – sosem ismétlődnek a cselekedeteik. Rengeteg különböző tényezőt vesznek figyelembe: a mi pozíciónkat, fegyverünket, a társaik viselkedését, a környezet kínálta lehetőségeket.

A Covenantok kitűnően használják járműveiket is, a repülő Banshee-kkel nagy ívben fordulnak, hogy sokáig legyünk tűzvonalban, a gyors Ghostokkal pedig sebes támadásokkal operálnak. Ha kilövünk valakit egy Shade-ből – gépelhárító plazmaágyúból – akkor előbb utóbb valaki bele fog ülni, és újra ellenünk fordítja.



Innen fentről jó a kilátás



Hááát, tárgyalópartnerem nem néz ki túl bíztatóan

Katonatársaink szintén okosak, ugyanazokat a taktikákat alkalmazzák, mint az idegenek, viszont ők párokban, triókban mindig együttműködnek, segítik egymást – de ők csak emberek, nem képesek sokáig dacolni a plazmafegyverekkel, rá vannak szorulva segítségünkre. Ez különösen igaz a mesterlövészekre, őket úgy kell őriznünk, mint a szemünk világát! A játék egyik emlékezetes részén például két gyalogossal együtt kell egy dombtetőn levő mesterlövészt óvnunk: lentről tucatjával rohamoznak a különféle Covenantok, magunkra is alig tudunk ügyelni. Itt erőnkön felül kell teljesítenünk, hogy a kitűnően célzó mesterlövészt is sikerüljön megvédenünk – ha ugyanis ő elbukik, akkor még nehezebb dolgunk lesz, hiszen ekkor már nem ritkított hullámokban érkeznek ellenfeleink. Sikerült ezeket a velünk harcoló tengerészgyalogosokat emberivé tenni, akik néha egészen meglepő dolgokat tesznek. Előfordul, hogy amikor megölnek egy idegent, még a harci lázban megsorozzák a földön fekvő halott testet (és közben azt üvöltik: „kelj fel, hogy kinyírhassalak mégegyszer!"). Amikor óvatosan haladunk előre a dimbes-dombos tájon, nos, ne kerteljünk, be vannak tojva. Remegő hangon biztatgatják egymást, néha még hamis riadót is fújnak („Ott van egy! Ja nem, bocsi!"). A legnagyobb dobásuk azonban az volt – és ez a játék egyik legemlékezetesebb pillanata volt számomra – amikor a tankkal mentünk egy kanyonban. Az addig rettegő katonák egyre vidámabbak lettek annak láttán, hogy nevetve mészároljuk le az addig életveszélyesnek tekintett Elite-eket, Huntereket. Beszóltak az idegeneknek, bíztatták egymást – egyszóval nagy lett az arcuk. Amikor belőttem egy kő mögé, és onnan kirepült egy rejtőző Grunt, az egész banda gúnyos röhögésre fakadt – nyilvánvaló, hogy a soktonnás monstrumon utazva biztonságban érezték magukat!

A nehézségi szint növelésével az eddig is halálos Elite-ek szinte elpusztíthatatlan gyilkológéppé lesznek, de még a kis Gruntok is veszélyessé válhatnak. Az egy dolog, hogy Heroic, illetve Legendary fokozaton megnő az életerejük és a sebzésük – nem ezért lesz nehezebb dolgunk velük. Az „eszük", a használt taktikáik tárháza lesz sokkal szélesebb. Ilyen szinten például már nem lehet elcsalni egy-egy kóbor idegent a csapatától, rendkívül jól helyezkednek, és a Ghostokkal még arra a patkányságra is képesek, hogy direkt elüssenek minket. Az ezután bekövetkező diadalkiáltás pedig még ennél is idegesítőbb... A Covenantokal szemben a Flood nem lesz sokkal erősebb, igaz, némileg több golyó kell nekik, viszont ugyanolyan buták maradnak, mint voltak, a „shotgunnal a fejbe" harcmodor ugyanúgy bejön ellenük, mint eddig.

Első végigjátszásra mindenképpen a Normal fokozatot ajánlom, ideális esetben kooperatív módban. Ha ez megvolt, akkor jöhet az éles teszt: egyedül végigvinni a játékot Heroic nehézségi szinten. A különösen bátrak ezután kipróbálhatják a Legendary szintet, ami tényleg legendás – itt néhány csatát (nem a pálya, ha-

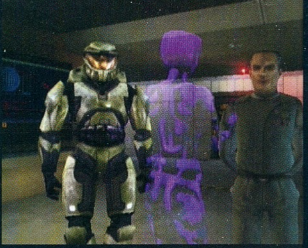


Az emberi technológia felülmúlta a Covenantokét!

nem egy csapatnyi idegen leküzdése!) már órákig tartott megvívni kettesben – persze megéri, hiszen a záró jelenet némileg hosszabb lesz. Ha ez is megvolt, akkor jöhet a bosszú az elszenvedett sérelmekért: az Easy-mód. Nagyon jó érzés sérthetetlen Terminátorként végigvágtatni a pályákon, minden gond nélkül végezni az eddig annyi gondot okozó ellenfelekkel. Szadisták egyenesen imádni fogják, és aki végigviszi a Legendary-módot, az – legalábbis a Covenantokkal szemben – biztosan szadistává válik.

**Fegyverbe!**

Az eltérően viselkedő lények ellen különböző fegyverek szükségesek – ezt a követelményt a Halo tökéletesen kielégíti. Ugyan nincs kiugróan sok fegyver a játékban – a kétféle gránáttal együtt tíz – viszont azok úgy lettek megcsinálva, hogy mindegyikre szükségünk lesz a játék során. A játékmenet egyik furcsasága, hogy egyszerre csak két fegyver lehet nálunk (a gránátokat nem számítva), ez nem azért van, mert mondjuk a játék realisztikus lenne – pusztán azért döntöttek így a fejlesztők, hogy még változatosabbá tegyék a játékot, így ugyanis folyamatosan váltogatnunk kell harci eszközeinket. Szintén újítás, hogy a legtöbb játékban sosem használt gránátok itt óriási szerephez jutnak – mindig lesz nálunk pár szeretetcsomag, amikkel igen nagy pusztítást tudunk véghezvinni.



Na, szép kis kompánia... egy cyborg, egy MI és egy állandóan balhéba kerülő kapitány



Ezt hívják abszolút túlerőnek



Ami a Resident Evilből kimaradt



A Grunt feldobta a talpát

Nincs olyan eszközünk, ami minden tekintetben jobb lenne az összes többinél, és használhatatlan fegyver nincs is a játékban. Mindegyik kitűnően alkalmazható bizonyos helyzetekben, és minden fegyver hasznavehetetlenné válik bizonyos szituációkban. Vegyük például a legtöbb FPS ászát, a rakétavetőt. A járművek, s főképp a Covenant tankok, a Wraithek ellen szinte csak ezzel tudunk valamit elérni. Gyalogos célpontok ellen viszont szinte használhatatlan, hiszen a lassú rakéta elől könnyű kitérni egy vetődéssel. Az általunk eleinte hasznavehetetlennek bélyegzett és rögtön lecserélt pisztoly is rendkívül fontossá vált a nehezebb fokozatokon, hiszen a Gruntokat és a Jackalokat egy jól irányzott fejlövéssel le tudjuk vele szedni. A sort lehetne folytatni, minden fegyvert ki lehet elemezni – és ezt meg is tettük (lásd a Playtipp rovatot).

Nagyon jó poén, hogy kiürült fegyverünket is tudjuk használni: ólmosbotként. Ez a gyengébb lényeket azonnal megöli, de kitűnően alkalmazható Elite-ek kivégzésére (amikor beléjük lőttünk egy egész tárat, de az újratöltés a biztos halált jelentené, csapjuk le őket nyugodtan).

A járművek is igen nagy szint visznek a játékba, és a Haloban teljesen másképp van ez megoldva, mint mondjuk a Red Factionben volt. Ott ugyanis néhány pályán kötelező volt használni őket – viszont nem lehetett például kiszállni, vagy átszállni. A Haloban ezzel szemben nem kötelező jellegű a motorizáció – ha nem akarjuk, akkor sem a Warthogot, sem a tankot nem kell kipróbálnunk – bár a járművek használata igencsak megkönnyíti életünket. Nagyon jó érzés úgy manőverezni a Warthoggal, hogy társunk a gépágyúval leszedhesse az ellenfeleket, de az is elégedettségre adhat okot, amikor valakin egyszerűen áthajtunk a Ghosttal vagy a Scorpionnal.

A konzolos FPS-eknél az irányítás általában kritikus pont szokott lenni, valahogy a fejlesztők sosem tudták megközelíteni az egér-billentyűzet kombó használhatóságát. Azt ugyan nem állítom, hogy a Haloban ez sikerült – viszont az biztos, hogy az eddigi legtökéletesebb gamepad-es irányítást kapjuk kézhez. Pár órás gyakorlás után már a gombokat sem fogjuk összekeverni, és ha kicsit megnöveljük a fordulás érzékenységét (4-5 szint körül már jó), akkor szinte bármit megtehetünk. Akinek ez nem lenne elég, az saját szája íze szerint is beállíthatja az irányítást (bár az eredetinél jobbat szerintem nem lehet kitalálni).

A játékállás elmentése automatikusan történik, nagyobb pályaszakaszok és nehéz csaták előtt, illetve után szokott lenni ilyen. Ha meghalunk (illetve ha kooperatívban egyidőben mindketten kipurcanunk), akkor itt fogunk magunkhoz térni, ugyanolyan állapotban, mint ahogy megérkeztünk.

## A megvalósítás

A Halo technológiai szempontból is a legjobbak között van. A játék alatt működő engine elképesztő, konzolon eddig sosem látott dolgokat produkál. A játék tíz hatalmas pályára van osztva (a méretekről annyit, hogy a teljes Agent Under Fire – a vezetős pályákat leszámítva – kényelmesen elférne a legtöbb pálya egyik sarkán), melyek Half-Life-módra további kisebb egységekre vannak szabdalva. Ezek között a gép mindig tölt egy kicsit – éppen annyit, hogy egy jól időzített pislogással észre sem vesszük a megállást (általában ezeken a részeken szoktak felkiáltani az avatatlan szemlélődők: „Hűúú, szaggat!"). A különféle helyszíneken minden átmenet nélkül mehetünk ki egy épületből a szabadba, vagy éppen fordítva. Ráadásul a környezet is gyönyörűen néz ki – az idegenek bázisai fémesen csillognak, különböző faragások borítják a falakat, az üvegpadlójú folyosókon emeletekkel lejjebb látunk le. A



### Wraith

A Covenantok tankját előzetes információinkkal ellentétben mégsem lehet használni, mindig leküzdendő ellenfélként van jelen. Gyalogosan kizárólag rakétavetővel van esélyünk ellene, csak arra vigyázzunk, hogy a távolságtól függően mindig jóval elé kell célozni, mert a raksi nagyon lassan halad. Ha Scorpionnal megyünk ellene, akkor jók az esélyeink, viszont a Warthog gépágyúja kevés lesz. Nagy meglepetésünkre a Ghost viszont jól használható, csak igen közel kell menni, és onnan sorozni – közelre ugyanis nem tud lőni a tank





### Banshee

A Covenant-repülőt mindössze két pályán próbálhatjuk ki, viszont rengetegszer kerülünk vele szembe. Az irányítása nagyon egyszerű, arra azonban ügyelnünk kell, hogy nem bír ki sokat – pár találat egy erősebb fegyverből, és lepottyanunk (persze ez jó, ha nekünk kell leszedni – két telitalálat shotgunnal, vagy egy-két tár pisztolygolyó elég szokott lenni). Elsődleges támadása mellett van egy erősebb lövése is, amely egy elég nagy robbanást okoz.





Oké fiúk, íme a terv: lemegyünk, és halomra lőjük őket



Fogócskázzunk!



Vajon itt hol van az Enter gomb?



Hirtelen mennyi kérőm akadt...

szabadban is jól fogjuk magunkat érezni, köszönhetően a gyönyörű textúráknak, és a végtelen látótávolságnak. A kidolgozottságra egy példa: a gépfegyveren van egy kis iránytű, és ezt még társaink fegyverén is lehet látni – ott is mindig északra mutat!

Az Xbox speciális effektusait is igen nagy számban alkalmazták a készítők, különösen a bump-mapping (ezzel az eljárással recés, vésett felületeket tudnak kreálni) és a színes fények fognak feltűnni. Elképesztő látvány, amikor a Covenantok és a Flood közötti éjszakai csatába csöppenünk – a levegőben száznyi színes lövedék, és mindegyik megvilágítja a környezetet, a harc résztvevőit.

A játék fizikája is nagyon jó lett, szinte teljesen reális, habár a Földhöz képest hangyányit kisebb a gravitáció. A Warthogot irányítva például egy rally-játékban érezhetjük magunkat, mert egy négykerék-meghajtású autó tényleg így viselkedik: kicsapja a farát, élesen kanyarodik, és amennyiben felmászunk vele egy kőre, hamar felborulunk. A gránátok robbanása is hatásos: ha néhány Grunt mögött robbantunk, akkor azok bizony az arcunkba szállnak (ez így leírva ugyan nem hangzik túl nagy számnak, de kipróbálva rögtön eltátjuk a szánkat). Így lehet felderíteni, hogy van e valaki egy sarok vagy egy kő mögött: csak be kell vágni pár gránátot, és ha kirepül valaki, akkor tényleg voltak ott.

A Halo a zenék, hangok tekintetében az eddigi legtökéletesebb játék. A zene legtöbbször a háttérbe olvad, szinte észre sem vesszük, hogy szól valami. Amikor azonban valami váratlan történik, vagy egy nehéz kihívás áll előttünk, sokkal hangsúlyosabbá válik, az előtérbe kerül. Elképesztően hatásos, „lúdbőrt" előidéző zenék ezek, mindenféleképpen csak dicsérettel lehet említeni Martin O'Donnel nevét!

A különböző hangok is nagyon jól lettek kidolgozva, a lövés teljesen más hangot idéz elő a szabad ég alatt, mint mondjuk egy épületben, több emeletnyi mélyen. Amikor harcosunk alig él (már csak egy életerőcsíkja maradt a nyolcból), a szívdobbanásait szinte csak gyomorban érezhető basszusdübbenésként halljuk. Amikor elhúz mellettünk egy szállítóhajó, akkor a Doppler-efektusnak megfelelően torzul a hangja. Minden katonánk több tucatnyi mondatot tud, a csatákban mindenki mindenkivel ordít – a katonák egymásnak kiabálják parancsaikat és anyázzák az idegeneket, ellenfeleink pedig a saját nyelvükön kiabálnak; valószínűleg ők sem dicsérnek minket. Az idegenek mindegyike eltérő hangon, nyelven kommunikál – hallgatózva mindig meg lehet állapítani, hogy a következő teremben kik tartózkodnak. Szerencsém volt hallani a játékot Dolby Surroundban, egy hat hangfalas összeállításban, és mondhatom, az élmény felejthetetlen! Minden hang pontosan onnan jött, ahonnan várhattuk – az idegeneket pontosan be lehetett tájolni kiáltozásuk alapján, és amikor egy Ghost körberepült minket, úgy járt körbe a hang is. Ez persze csak egy bónusz, azon keveseknek, akik komplett házimozival rendelkeznek – e nélkül is fantasztikus a játék hangja. A zene jobb, mint a Final Fantasy-kban – és aki ismer engem, az tudja, hogy ez nem kis szó tőlem. Tökéletes. Nem hiszem, hogy ezt a hangzást le lehetne pipálni...



A láthatatlanságba alaposan bele tud rondítani egy világító kard...

### Mindannyian Halozgatunk

A Halo a legmesszemenőbben támogatja azokat, akik nem egyedül szeretnének játszani. Elsőként mindenféleképpen a kooperatív játékmódról kell megemlékezni, ami talán a legélvezetesebb játékmód mind közül. Az osztott képernyőn harcolva az életben maradás érdekében össze kell dolgoznunk. Az a fantasztikus a játékban, hogy ez nem csak reklámszöveg: tényleg együtt kell működni, különben hamar elvérzünk. Amikor valaki elhalálozik, addig nem támadhat fel, amíg a másik biztonságos távolba nem húzódik az ellenfelektől – tehát a futás itt is hasznos és cseppet sem szégyenletes dolog. Nagyon hasznos, ha a társak védik egymást, kitűnően működik például az, ha az egyikünk shotgunnal előrerohan, és mészárlásba kezd, míg a másik plazmafegyverrel utána halad és kivégzi az esetleges sebesülteket. Az is hatásos, ha két oldalról támadunk, vagy ha valaki mesterlövészpuskával tevékenykedik, a másik pedig őrzi a közel merészkedőktől. Na és persze azt sem lehet elfelejteni, hogy így már mi is irányíthatjuk a Warthog forgótáras gépágyúját.

Azoknak sem kell bánkódnia, akik emberi ellenfelek ellen kívánnak harcolni, ugyanis négy gépet összekötve akár 16-an is irthatjuk egymást. 13 pálya áll rendelkezésünkre, és ezek mindegyikén kipróbálhatjuk magunkat a 26 előre letárolt játékmód valamelyikén. Találkozhatunk a normál deathmach-csel (itt Slayernek hívják), vagy a CTF-fel, de egész extrém lehetőségeket is kipróbálhatunk. Az Eliminationben



Két Gruntot egygránátra



Testvérem, ne rám célozz, hanem az ellenre!



#### Ghost

A Covenantok leggyakoribb járműve a Ghost; rengetegszer fogunk ilyen suhanókat zsákmányolni (sniperrel kilőhetjük a sofőrt belőle). Plazmaágyúja közepes sebzést okoz, viszont folyamatosan tüzelhetünk vele. A Ghost második támadási módja az, ha elütjük vele az ellenfelet, bár ehhez sok gyakorlás kell.

#### Shade

Az idegenek gépágyúja ugyan nem jármű, valahol azonban mégis meg kellett említenünk. Miután kilőttük az eredeti használókat (Gruntok vagy Elite-ek) csak bele kell ülnünk, és oszthatjuk a plazmaesőt. A fegyver kis szépséghibája, hogy minél tovább nyomjuk a ravaszt, annál pontatlanabb lesz, rövid sorozatokat használjunk.



Az erő velem van. Vagy legalábbis a kocsim alatt



Alacsonyan repülnek a Jackalok, alighanem gránát robbant




Íme a bizonyíték: Legendary-fokozaton is végig lehet vinni a programot



Valaki itt nagyon pórul járt...

például mindenkinek csak egy élete van, aki utoljára életben marad, az nyer. A Phantomsban mindenki láthatatlan, a Stalkerben pedig csak egyvalakit illet ez a kiváltság – ha viszont sikerül megölni; akkor mi kapjuk meg ezt a képességet. Az Oddball játékmódban egy koponyát kell megtalálni a pályán, és azt két percig fogni. A nehézség abban van, hogy amikor a játékszert fogdossuk, fegyvert már nem használhatunk (illetve használhatunk, csak előtte eldobjuk a koponyát). A Kingben a helyszín egy meghatározott pontján kell tartózkodnunk két percig, a Crazy Kingben pedig ez a terület még vándorol is ide-oda a pályán. A Race-módban három kört kell teljesítenünk a helyszínen, míg Rallyban 15 zászlót kell megtalálnunk – ezek természetesen úgy az igaziak, ha járművekkel játszunk. A CTF-nek négyféle verziójával találkozunk, és az említett játékmódoknak (Slayer, Oddball, Rally, Race, King) is mind van csapatverziója.

Ha még ez a kínálat sem felelne meg kényes ízlésünknek, akkor szabadon hozhatunk létre új játékmódokat, minden lehetséges paramétert mi állíthatunk be, kezdve az alaptípustól egészen a használható fegyverekig. A pályák egyébként igen változatosak, kevés játékos számára mindenképpen a Chill Out és a Battle Creek javasolható, ha pedig sikerült nyolc embert összetrombitálni, akkor a Blood Gulch és a Sidewinder ajánlhatóak, mert ezeken minden járművet használhatunk (sajnos nekünk sosem sikerült két tévét összeszervezni, ezért az ilyen csoportos mókákat nem tudtuk kipróbálni, csak négyen tudtunk játszani).

Néhány okos emberkének sikerült egy olyan programot összeeszkábálnia, amelyik „becsapja" az Xboxot, és elhiteti vele, hogy az Internet az olyan, mintha egy szomszédos géppel lenne összekötve – most már lehet neten keresztül játszani, folyamatosan legalább 400 ember szokott fent lenni. (Akit esetleg érdekel a téma, az nézzen körül a www.xboxgw.com, vagy a www.gamespy.com címen)

### Az idő vasfoga

Sajnos a Halo nem hibátlan játék. A legnagyobb hiányossága (eltekintve attól az érthetetlen dologtól, hogy nem lehet botokat használni többjátékos-módban) az, hogy nem volt rá elég idő. A Halot ugyanis mindenképpen be kellett fejezni időben, hogy a november 15-ei amerikai Xbox-premierrel együtt a boltokba kerülhessen – nem volt apelláta, nem lehetett kifogás. Ennek köszönhetően több dolog kimaradt a játékból. Ilyen például a Gravity Gun, vagy a Covenant Engineer, aminek az lett volna a feladata, hogy újratöltse a Covenantok pajzsát (speciel ennek örülünk, hogy kimaradt, így is elég megerőltetőek voltak az Elite-ek). Az utolsó pályák közül kettő is kis csalódást okozott, mert tulajdonképpen visszafelé kell haladni olyan helyszíneken, ahol egyszer már jártunk (igaz megpróbálták feldobni őket olyan kis nüanszokkal, mint az, hogy már repülhetünk is). A belső tereken is látszik, hogy nem volt idő, minden termet egyedire megcsinálni, amikor már az ötödik ugyanolyan teremben érünk be egymás után, akkor azért ez már feltűnő. Bár a játék általában teljesen folyamatos 30 frame-mel megy, néha hajlamos egy pillanatra beröccenni, legtöbbször akkor fordul ez elő, ha valamilyen gyors járművel haladunk (főként a Warhognál) és egy gyors fordulatot teszünk. Az utolsó pálya utolsó része pedig ilyen szempontból borzalmas, néha hosszú másodpercekig szaggat a játék. Amikor viszont normál FPS-nézetben vagyunk, akkor ilyennel nem fogunk találkozni, még akkor is folyamatos a program, ha mondjuk négy-öt jármű és 10-20 ellenfél van a képernyőn, valamint robbanások, füstölgő roncsok, és világító lövedékek.

Arra mindenesetre kíváncsiak vagyunk, hogy az európai premierre sikerül-e kijavítaniuk a Bungie-nál a hibákat – következő számunkban erről mindenképpen beszámolunk.

A Halo a tökéletes startot jeleni az Xbox számára. Lehet (sőt, biztos), hogy a gép nem lesz olyan sikeres, mint a PS2, viszont ezért a játékért már érdemes megvenni! Nem a grafika vagy a sztori miatt nyerte el rengeteg helyen az Év Játéka címet, hanem egyszerűen azért, mert élvezetes vele játszani. Még körülbelül 80 játékóra után is szívesen leülök vele játszani, hogy egy-egy nehezebb csatát megnyerjek, a kooperatív játékra pedig bármikor vevő vagyok! Semmiféle kétség nincs afelől, még a legparányibb sem, hogy ez minden idők legjobb konzolos Fisrt Person Shootere – ráadásul minden tekintetben az! Nagyon valószínű, hogy évek múltán is ehhez fogjuk hasonlítani a többi FPS-t, azok legnagyobb balszerencséjére...

Grath
grath@mail.datanet.hu



Remélem biztosan tart a kézifék...



Dávid és Góliát csatájából ezúttal Góliát került ki győztesen



Akárki tervezte ezt az űrhajót, sok érzéke a színekhez nem volt

**POZITÍVUM**

- Ez a legjobb konzolos FPS!
- Tökéletes hangzás

**NEGATÍVUM**

- Nincsenek botok multiplayerben
- Néhány helyszín optimalizására nem maradt idő

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Halo | | |
| Half-Life (PS2) | | |
| Perfect Dark (N64) | 00/01 | 98% |

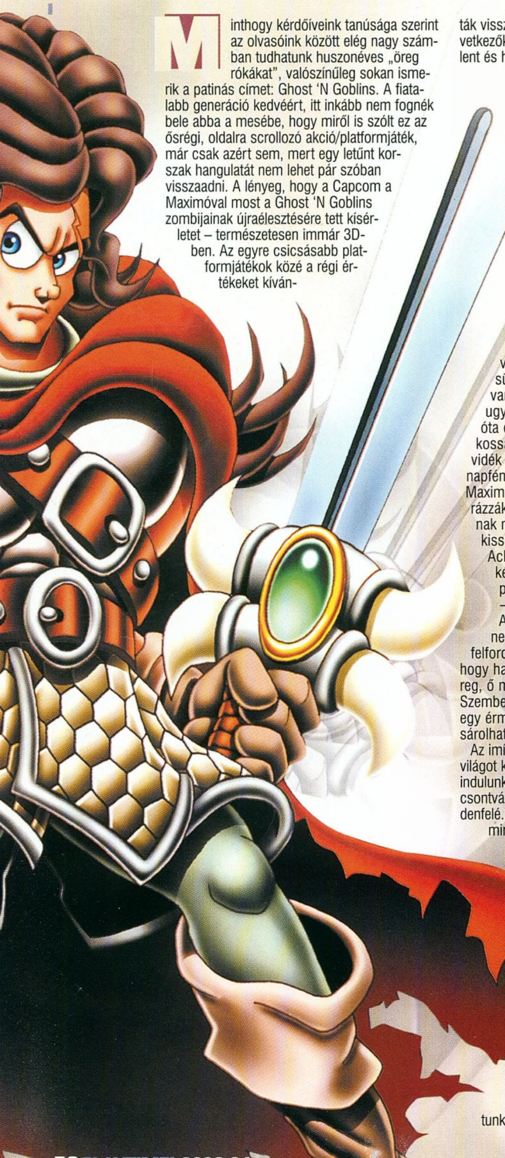
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 93 % |
| HANG | 100 % |
| ÉRTÉK | 98% |

16 játékos ■ NTSC ■ www.seventhcolumn.org

# MAXIMO GHOST TO GLORY

## MESE A KIRÁLYFIRÓL, A HERCEGNŐRŐL ÉS A ZOMBIKRÓL

TÍPUS PLATFORM KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2002.03.01. PAL



Minthogy kérdőíveink tanúsága szerint az olvasóink között elég nagy számban tudhatunk huszonéves „öreg rókákat", valószínűleg sokan ismerik a patinás címet: Ghost 'N Goblins. A fiatalabb generáció kedvéért, itt inkább nem fognék bele abba a mesébe, hogy miről is szólt ez az ősrégi, oldalra scrollozó akció/platformjáték, már csak azért sem, mert egy letűnt korszak hangulatát nem lehet pár szóban visszaadni. A lényeg, hogy a Capcom a Maximóval most a Ghost 'N Goblins zombijainak újraélesztésére tett kísérletet – természetesen immár 3D-ben. Az egyre csicsásabb platformjátékok közé a régi értékeket kívánták visszacsempészni, melyek nagyjából a következők: egyszerű célkitűzés (azaz irtsd az elent és haladj előre), korszerű grafika és audio, és nem utolsósorban komoly nehézség, ami néha már-már emberfeletti képességeket igényel...

### A trónfosztott király

A főcím magának a főhősnek a neve: Maximo nem más, mint egy bátor lovag, sőt egy igazi király. Vagy legalábbis az volt, csakhogy egy távoli hadjáratról hazatérve sajnos azt kellett tapasztalnia, hogy megbízhatónak vélt tanácsadója időközben ellene fordult. A vén gazember Achille megrészegülve a hatalomtól, királlyá koronázta magát, mi több: feleségül vette (természetesen erőszakkal) hősünk kedvesét, Sophiát. Mindezt ördögi varázsereje segítségével tudta elérni, ugyanis átjárót nyitott az Alvilágba, s azóta csontvázhadseregével terrorizálja a lakosságot. Az új király uralma alatt az egész vidék gyökeresen megváltozott. A valaha napfényes dombok és völgyek helyett Maximo királyságát állandó földrengések rázzák meg, s túlvilági lények garázdálkodnak mindenütt. Érthető tehát, ha hősünk kissé morcosan ront be a palotába. Achille király azonban nem tűri, hogy kérdőre vonják, s emberünk egy szempillantás alatt maga is az alvilágra kerül – ám ott váratlan szövetségesre talál. Az új király mesterkedései ugyanis nem csak az ő birodalmában okoztak felfordulást: a szerencsétlen Halál attól tart, hogy ha egyszer minden halott odafent tekereg, ő még a végén munka nélkül marad. Szembeszállva tehát Achille mágiájával, ad egy érmét hősünknek, amin egy odautat vásárolhat visszafelé: vissza a való világba...

Az imígyen feltámadt Maximóval öt nagyobb világot kell bejárnunk. Stílszerűen a temetőből indulunk, ahol zombik bújnak elő a földből és csontvázkatonák portyáznak (mint amúgy mindenfelé.) Hősünk semmi másra nem számíthat, mint az erős páncéljára, kardjára, és pajzsára – no és az őt irányító játékos ügyességére, amiből ugyebár sosem elég. A birodalom rendjét fenntartó tanács négy papnőjét Achille a legtávolabbi zugokba börtönözte be, s őrzőjüknek a legfélelmetesebb csatlósait tette meg: ezen szörnyetegek kardélre hányása a végső cél. Minden egyes világban az első helyszínről kikeveredve egy összekötő szintre kerülünk, s három újabb helyszín közül válogathatunk. Ezek teljesítésével aztán az összekötő szint közepén megnyílik az átjáró a főgonoszhoz, s így haladhatunk egyre előrébb. Az átvezető szintek legfontosabb eleme a vízmedence, melynek lépcsőjén felkaptatva 100 tallér fejében állást menthetünk, avagy a későbbi világokból visszautazhatunk az előzőekbe.



Amíg nem végzek ezekkel, a kijárat oszlopát erőpajzs fedi



Sajnos, lovag úr, nekem itt muszáj továbbmennem

### A lovagi felszerelés

Noha a játék lényege tulajdonképpen a klasszikus „keresd a továbbvezető utat" kitételben foglalható össze, ez nem jelenti azt, hogy az összeszedhető bónuszok és tárgyak számát tekintve a Maximo megragadt volna a Ghost 'N Goblins színvonalán. Már csak az energia kijel-



Sose bízz felebarátodban – főleg ha Achille a neve



■ Maximo második gyerekkorát éli – sajnos...



■ Kiűzöm a szellemeket a birodalmamból



■ Ez bizony célt tévesztett



■ Egy kincsesláda sok mindent rejthet magában...

zője sem teljesen egyértelmű – mert annyira azért szerencsére nem klasszikus a játék, hogy egy sérülés a páncélunkba kerül, a következő pedig már maga a halál. Maximo életereje három főbb részből tevődik össze, s eszerint oszlik a zöld életerő-csíkja három szakaszra. Az első szakasz hősünk csupasz testét jelöli, mert bizony egy szál boxeralsóban vagyunk kénytelenek flangálni, ha a páncélunk megsemmisül. Az esetleg megfogyatkozott testi erőnket energiaitalos flaskákkal tudjuk pótolni, melyek különböző színekben (amik természetesen a különböző hatásfokokat jelölik) bukkannak fel. A kijelző második szakasza a páncél épségét mutatja. Alapvetően az eddig említett két szakasszal rendelkezik emberünk, az utóbbi hiányát páncél ikonok felvételével tudjuk pótolni. Amennyiben egy páncél ikont úgy veszünk fel, hogy már megvan a páncélunk, akkor egy sisakot is kapunk: ez a harmadik rész. Akkor, ha teljes harci díszben újabb páncélikont veszünk fel, arany páncélunk lesz, ami sérthetetlenséget biztosít, de sajnos csak rövid ideig. A későbbi szinteken találhatunk kovácsüllőket is, ami arra jó, hogy aranypáncél helyett még egy extra negyedik szakasszal is megerősíthessük a védelmünket.

A páncél kijelzője alatt a pajzsunk állapota látható – a pajzzsal az ellenség kardcsapásai és a közönséges támadások könnyedén háríthatók. A kék kijelző szintén különböző hosszúságú lehet, mert a közönséges pajzs helyébe vásárolhatunk ezüstöt vagy aranyat is. A pajzs csíkja jól kivehető egységekre van felosztva: minden kivédett csapás egy egységnyit von le. Ha nem marad egység, az azt jelenti, hogy széttört a pajzsunk – bár ezt nyilván mindenki észreveszi.



■ A mocsár faunája némi óvatosságra ad okot

E kijelzők mellett a színes gömb (ami kezdetben zöld) szintén fontos információt hordoz: ez mutatja a kardunk erejét. Zsákmányolhatunk ugyanis olyan erőket, amelyek ideiglenesen varázserővel ruházzák fel fegyverünket, ekkor a megváltozott kijelző körül rovátkák mutatják, meddig aktív az adott dolog. Így egyébként nemcsak erősebbé tehetjük a fegyvert, hanem más képességekkel is felruházhatjuk. Például fagyaszthatunk, avagy lőhetünk is az annak megfelelően „felturbózott" kardal.

Ha már szóba került, akkor tisztázzuk, hogyan is lehet vásárolni. A régi vágású játékok mintájára nagyobb mennyiségű pénzt többnyire kincsesládákban találhatunk, de az ellenfelek lekaszabolásával is gyakran juthatunk néhány garashoz. Vannak olyan ládák, amelyek csak akkor bújnak elő a föld alól, ha bizonyos helyekre dobbantunk – ezek megtalálása javarészt csak a szerencsén múlik. Vannak olyan ládák is, amelyek szó szerint harapósak: a meglepetéseket elkerülendő minden ládanyitás alkalmával célszerű egyet rögtön odacsapni – a normál ládáknak úgysem ártunk ezzel. Időnként kulccsal nyíló ládák is akadnak: az ilyenek jól megkülönböztethetőek, hiszen fémből vannak, és nem pénzt, hanem páncélt vagy extra fegyvert rejtenek magukban. Az összegyűjtött érméinket bizonyos gömböknél lehet elköltenünk, amelyek örökmozgóhoz hasonlítanak, a közepükön a megvásárolható tárggyal. Nem csak pajzs, hanem sok más, például a csupán esztétikai (?) értéket képviselő mintás boxeralsók is vásárolhatóak. Érdekes a játék legelején az 500 tallérba kerülő (s ezért csak később megvásárolható) „lábsajt", amivel (nyilván a szagával) távol tarthatjuk azokat a kezeket, amelyek a sírokból előnyúlva próbálják az arra járókat lerántani. Előfordul, hogy a gömbben a tárgy helyén egy kérdőjel látható: ez esetben zsákbamacskát vehetünk.



## Gyűjtögető életmód

A pénzügyi helyzetünk a pause menüben közvetlenül az életeink száma mellett látható. Ritkán ez utóbbi értéket is gyarapíthatjuk, de az ehhez szükséges szíveket általában olyan helyeken találjuk (például izzó láva felett), hogy nagy esélyünk van rögtön el is veszteni – ha egyáltalán megszerezzük. Akkor már inkább a bebörtönzött lelkeket érdemes összeszednünk, amelyekből 50-et összegyűjtve újabb Halál-érmét kapunk, ami ugyebár a sztori szerint a feltámadáshoz szükséges fizetőeszköz – vagyis ez jelenti a folytatási lehetőséget. A lelkek minden pályán más-más tárgyba vannak bezárva: a temetőben sírkövekbe, a mocsárban voodoo-szobrokba, a jeges vi-



■ Segítség! Elraboltak!



Fájdalmas a sírásó élete, főleg ha a mi sírunkat akarja megásni



Egy lovagi várban sosincs biztonságban az ember



Ez a csapda szerencsére nem Maximóra lett méretezve



Ahogy elnézem, a víz hőmérséklete nem alkalmas úszásra

lágban hóemberekbe, az Alvilágban lámpásokba, végül a kastélyban rézserpenyőkbe. A felsorolt tárgyak széttörésével először szétszóródnak a lelkek, amiket ezért nekünk külön-külön el kell kapnunk – ami azt illeti, nem adják könnyen a folytatási lehetőségeket. A pályák végét jelző oszlopoknál tulajdonképpen a lelkeket engedjük szabadjára. A kiszabadított lelkek, a kinyitott ládák, és a megölt ellenfelek száma mind-mind fontos összetevői a végső teljesítményünknek – elvégre ilyen jellegű kiértékelés manapság egy platformjátékból sem hiányozhat. Ha elégedetlenek vagyunk az eredménnyel, a pályákra később visszatérhetünk, de ha nem törődünk a statisztikával, akár 50% alatti teljesítménnyel is végezhetünk. A lelkeket lépten-nyomon gonosz szellemek próbálják elrabolni tőlünk, de ez szerencsére már nem számít bele a végösszegbe: elég tehát csak kiengedni őket. A tárgylistánk utolsó szakaszát a kulcsok képezik. Kétféle kulccsal találkozhatunk: az ezüstszínűek a közönséges rácsokat és ládákat nyitják, míg az aranykulcsok a stratégiai fontosságú kapukhoz valók. Ha teszem azt a pályavégi oszlop előtt egy kapu állja az utunkat, s egymás után 10-15 zombi bújik ki a földből, biztosak lehetünk benne, hogy az utolsó fogja elejteni a kulcsot...

### Vívólecke

Mint az talán az iménti példából is kiderült, van bőven kaszabolnivaló. A játék egyik legértékesebb tulajdonsága, hogy ennek ellenére mégsem egy agyatlan vagdalkozás az egész, ahol csak nyomogatjuk a támadás gombját, és megyünk előre. Remekül kitalált harcrendszer gondoskodik arról, hogy oda kelljen figyelni, kik jönnek velünk szembe és milyen létszámban. A föld alól előbújó csontvázat például idejekorán egyetlen függőleges csapással szétüthetjük. Egyeseket hátulról kell leterítenünk, mások a szúrásra allergiásak, és olyan apró termetű lények is akadnak, akik miatt muszáj lehajolnunk. A legkellemetlenebb talán Magnus, a varázsló, aki néhol kincsesládákból bújik elő, s ha sikerül eltalálnia hősünket, akkor vagy csecsemővé, vagy aggastyánná változtatja emberünket. Ugyebár csörgővel, illetve reumás háttal nem igazán lehet hadakozni: ebben az állapotunkban maximum annyit tehetünk, hogy egy biztos fedezékbe húzódunk, s várjuk a hatás elmúlását. A sima "közkatonáknak" megvan az a rossz szokásuk, hogy az első KO után még feltápászkodnak – már amennyiben nem valami izmos karddal ütöttük szét őket. A kifeküdt csontvázakra ilyenkor megsemmisítő csapást mérhetünk, ha duplát ugrunk, s a magasból döfjük beléjük a kardot. Ezt a mozdulatot azért is el kell sajátítanunk, mert időnként apró kis halmokra figyelhetünk fel, melyek fölé az égből a „checkpoint" felirat van kivetítve, s áthaladva rajtuk sejtelmes morajlás hallható, de semmi egyéb nem történik – mert hát az ilyen ellenőrzési pontokat szintén a földbe döngölős módszerrel lehet aktiválni. Életvesztés esetén a legutóbb ledöngölt halomhoz kerülünk vissza, viszont folytatási lehetőség felhasználásával mindig a pálya legelejére. Halálozásnál a legfontosabb dolgok – így például a kardunk típusa – megmarad, de az ellenőrzési pont után felvett cuccok mind visszakerülnek az eredeti helyükre. Cseppet sem utolsósorban a földrengető támadás a bezárt szellemek kiszabadításához is nélkülözhetetlen. Hiszen egyszerű csapásokkal csak a bűvös tárgyak tetejét tudjuk szétütni, ami két szellem kiszabadítását eredményezi, míg ha a magasból támadva teljes rombolást végzünk, ötöt kapdoshatunk el!



Egy kis bújócska a trónterem sötétségében



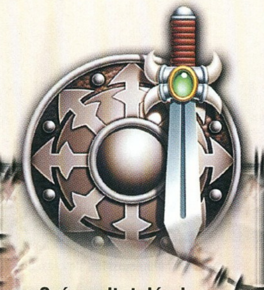

Drága a „fürdőjegy", de megéri

A harcban nagy segítségünkre vannak bizonyos extra képességek vagy varázslatok is, amelyeket szintén ikonok formájában vehetünk fel – többnyire az ellenségek ejtik el őket. A Selecttel hívhatjuk be a képességek listáját, s ott el is olvashatjuk, hogy melyik ikon mit jelent. A képességek egy része örökre velünk marad, így például megtanulunk különböző szúró és vágó technikákat, avagy a pajzs eldobásának a lehetősége is jól jön. Ezeket még kiegészíthetjük olyan ideiglenes dolgokkal, mint a távolabbra hajítható pajzs, vagy a már említett lövöldöző kard (amelyhez a feltöltött kard alapszükséglet). A legextrémebb tulajdonságunkat egy maszk szolgáltatja: ha a birtokában sikerül maximális páncélzathoz jutnunk, alvilági harcossá változva bárkin keresztülgázolhatunk.

### A tetszetős új köntös

A grafikán kicsit meglátszik, hogy eredetileg N64-re szánták a Maximot – de tényleg csak nagyon kicsit. Épp csak annyiban, hogy a pályák felépítése viszonylag egyszerű. Ha például dzsungelben járunk, nincs kidolgozva sűrű erdőség, hanem ugyanúgy „falak" vannak, mint zárt térben, leszámítva, hogy ezek a falak itt levelekből állnak. Az is tipikusan az előző generációs játékokra jellemző, hogy a pályák elemei gyakran a semmiben lebegnek. Szóval éppen csak annyi te-





## Szép volt, talán igaz sem volt...

**A '80-as évekbeli nyolcbites játékoknak megvolt a maguk varázsa: ez kétségtelen tény. Sokan hajlamosak is vagyunk azt mondogatni, hogy bezzeg a régi játékok mennyivel jobbak voltak – ám többnyire csak arról van szó, hogy az idő mindent megszépít. Lám elő lehet kaparni a C64-et a szekrény leghátsó bugyrából, s próbaképpen össze lehet vetni a Maximot a jó öreg Ghost 'N Goblinsszal – elvégre a Capcom eme klasszikus hangulatát próbálta most felidézni. A mai játékokon elpuhult játékos – lehet bármilyen tapasztalt is – valószínűleg már az első néhány zombinál elvérzik. Bár hozzá kell tenni: jómagam annak idején sem ismertem olyan embert, aki örökélet „poke" nélkül végig tudta volna vinni ezt a játékot, vagy aki a játéktermi változattal túlzottan remekelt volna. Amíg 64Kbyte-ba kellett zsúfolni egy programot (annyi helyre, amennyi mostanság csak néhány textúrának elég), addig nem voltak 100 pályás játékok, úgyhogy a játékidőt jobbára az újra történő próbálkozások tették ki...**









■ Jobb lesz odébbállni: ez a bomba mindjárt robban



■ Félelmetes egy bárd, de a pajzsom ellenáll

reppel fárasztották magukat az alkotók, amekkorára feltétlenül szükség volt. Ugyanakkor viszont ezeken a „szűk" útvonalakon kitettek magukért a grafikusok. Ötletesen vannak megszerkesztve a tájak, így például egy örvénybe ragadt hajó remek forgó platformként funkcionál, amin különböző irányokba lehet átkelni. Mindegyik tájegységnek megvannak a maga sajátos kellékei, s minden nagyon igényesen van kimunkálva. Kifejezetten mutatósak az olyan effektusok, mint az érintésünktől megrezdülő növények, vagy a jég, ami alatt befagyott dolgokat fedezhetünk fel, és a real time árnyékok, melyek még kísértetiesebbé teszik a már amúgy is lidérces helyszíneket. Meggyőző továbbá, ahogy kontaktusban vagyunk a helyszínekkel. Ha valami mozgó „alkatrészen" állunk vagy utazunk, számolhatunk azzal, hogy hősünk felveszi annak lendületét. Ha pedig félresiklik egy csapásunk, a pengének más hangja van attól függően, hogy mibe ütődik, sőt, a fa felületekbe néha beragad a kardunk – ami elég kényelmetlen egy csata közben, hiszen a kihúzással vesződnünk kell pár pillanat erejéig.

Hősünk megformálásán túlmenően az ellenségekre is nagy gondot fordítottak. A figurák viselkedése és mozgása nagyon karakterisztikus – a gonosz szellemek szépen keresztülsuhannak rajtunk, míg a csontvázak látványosan csörtetnek. Utóbbi igen találó hangeffektussal is jár, ami nem csak vicces, de mintegy figyelmeztetésként is szolgál, hiszen a hátunkon nem lehet szemünk, márpedig élőhalottak bárhol kibújhatnak a földből. (No jó, azért szerencsére bárhol nem, mint anno a Ghost 'N Goblinsban: a talpunk alól sosem bújik fel senki.) Ennek ellenére azt azért elmondhatom: a nehézségi szintet majdnem ugyanolyannak találtam. Ez az, ami végül is nem túl szép a játékban: igazságtalanul kevés élet áll a rendelkezésünkre. Az újabb ellenfelek kitapasztalásánál óhatatlanul elmegy pár próbálkozás, nem is szólva az ugrándozós feladatokról, ahol a kameranézet is besegít néhány elhalálozáshoz. Az odáig jól működik, hogy egy gombbal mindig beigazíthatjuk a nézetet hősünk háta mögé, de például a trambulinokon ugrálva (ahol a legnagyobb szükség lenne erre a gombra) valami miatt nem működik ez a funkció. Egyszóval beleőszül az, aki ezt a játékot csalás nélkül próbálja végigvinni. Bár meglehet, hogy erről ismerkszenek majd meg az igazán fanatikus játékosok...

V. Z.
vzoli@vogel.hu



■ Különleges kardom halálra dermeszti az ellent



■ Megpihentetem öreg csontjaimat



■ A saját váramat ostromlom

**POZITÍVUM**

- Jópofa karakterek és ellenségek
- Egyszerű de azért odafigyelést kívánó harc
- Lineáris, mégis sok-sok titkot rejtő pályák

**NEGATÍVUM**

- Enyhén körülményes kamerakezelés
- Néhány iszonyatosan idegesítő, túlzottan megnehezített pályaszakasz

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ Jak and Daxter | 02/02 | 93% |
| ■ Maximo | | |
| ■ Crash Bandicoot 4 | 02/03 | 79% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 90 % |
| ÉRTÉK | 87% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.capcom.com

# MOBILE SUIT GUNDAM ZEONIC FRONT

## MEGÉRKEZETT A BANDAI KÜLÖNLEGES ALAKULATA

TÍPUS AKCIÓ/STRATÉGIA KIADÓ/FEJLESZTŐ BANDAI MEGJELENÉS 2002.01.12 NTSC



Akció indul!

Nem árulok el nagy titkot azzal, hogy a Bandai legsikeresebb projectje a Gundam-sorozat. Legyen az akár egy anime rajzfilm, egy képregény vagy videojáték – a széria óriási népszerűségnek örvend szinte az egész világon, és a sikert elsősorban a magával ragadó történetnek, a nagyszerűen megrajzolt robotoknak és szereplőknek köszönheti. A Gundam tulajdonképpen nem egy összefüggő történet, hanem egy részekre és egységekre tagolt sorozat – amely még csak nem is feltétlenül azonos időben játszódik. Ebben az univerzumban rengeteg egység létezik, melyek a hosszú évek során folyamatosan alakultak ki. A leghíresebb talán a W-jelűek (azaz Gundam Wing/Endless Waltz), melynek főbb szereplői Heero, Trowa, Duo, Quatre és Wufei. A legrégebbi csapatok még az 1980-as évek elejéről a G, Z, és ZZ felségjellel lettek ellátva. Az újak közül pedig jelen vannak még az X elnevezésű alakulatok, amelyek kinézetre a Wingek továbbfejlesztett változatainak tűnnek.

A jelen esetben bemutatott játékban a Zeon csapatok irányítása lesz a feladat, ahol az ellenség (Earth Federation) ZZ-s alakulataival kell szembeszállnunk. Az ellenfelek között megtalálhatjuk az RX 75, 78 ill. 79-et, a Jamru Fin-t (ZZ) és sok más, ismerős fémszörnyeteget.

A történet szerint a 0079-es évszázadban járunk, méghozzá március 11-én. Ekkor veszi kezdetét a második földi hadművelet, célunk az észak-amerikai tartományok feletti uralom. A szövetségesek (azaz ellenfelünk) főhadiszállása Dél-Amerikában van, így meg kell akadályozni az ellenséges csapatok előrenyomulását, és – ahol lehet – elvágni az útvonalakat, melyeken elérhetik a kontinens északi területeit.

A bevezető képsorok után kezdésként mindjárt a Training pályán találjuk magunkat, ahol a robotok irányítását és kezelését tanulhatjuk meg. Az alapvető feladatok mellett (mint a futás, lövés, célratartás), később lehetőség nyílik majd összetettebb gyakorlatok elvégzésére is (pl. bekerítés, hátrarepülés, védekezés, lopakodás). Miután kivégeztük ezt a nem túl bonyolult gyakorló pályát, megnyílik előttünk a főmenü, ami a következőket tartalmazza: MISSIONS: a játék leglényegesebb része, amolyan sztori-mód, ahol az ellenséges alakulatok megállítása és szétzúzása a végső cél. A küldetéseket a főparancsnoktól kapjuk, amit a gép (a szóban elhangzottak mellett) ábrákkal is szemléltet. BACKGROUND: A végrehajtandó küldetés megtekintésére szolgál, ha netán elfelejtettünk volna valami fontos információt. SIMULATOR: Feladatunk bizonyos programok végrehajtása (ezek nem összefüggően következnek egymás után), nagyjából megfelel a hétköznapi Arcade-módnak.



Gyanúsan nagy a csönd!

Érdemes jobban kiveséznünk a mission-módot, mert a játék lényegi része természetesen itt található. Elindítása után rögtön egy újabb menü tárul szemünk elé, ahol különböző beállításokat végezhetünk el az egységeinken, ezenfelül a stratégiai terveinket is tetszés szerint kialakíthatjuk. A Team Setup opciónál a csapatok összeállítását és a robotok felszerelését választhatjuk ki, vásárolhatunk a Gundamekre hasznos kiegészítőket (pl. éjjellátó-készülék (amire a 4. pályán már szükség is lesz), speciális radar, ami hamis képet ad hollétünkről az ellenfélnek, stb.). Itt szerepel az Information menüpont, ami alatt az adott pályán lévő célpontokról kapunk felvilágosítást, de talán mindközül a leglényegesebb a Route Setup. Stratégiai szempontból ugyanis igencsak lényeges az, hogy milyen útvonalon közelítjük meg a célobjektumokat. Amennyiben nem tetszik a gép által automatikusan megadott, saját magunk is megtervezhetjük az utunkat.

Kezdetben egységünk mindössze két csapatot számlál. Az egyik csapatot Austin, míg a másikat Roher irányítja. Később persze csatlakoznak hozzánk új pilóták is, például Roberto, Hepner, Swaggard, és még egy páran. Egy csapat 3 robotból (ezek Zaku-I, II, III és Dreissen típusúak) és persze a hozzájuk tartozó pilótákból áll. Mindegyiknek van egy parancsnoka, aki a vezérrobotot irányítja – a többiek az ő döntéseinek engedelmeskednek. Érdekes, hogy egy személyben mi





■ Muszáj volt bebiztosítanom magam



■ Hová készülsz, még dolgunk van!



■ Célobjektum bemérve

vagyunk – minden „vezér-gundam" pilótája, azaz nekünk kell vezényelni menet közben az egész egységet (csapataink között a fel-le nyíllal tudunk váltogatni). Mivel ezt azonban egy időben kicsit nehézkes feladat lenne elvégezni, a gép ilyenkor az éppen nem irányított egységnél automata pilótára vált. Először kicsit bonyolultnak tűnhet a dolog, de valójában pofonegyszerű.

A menet közben kiadható parancsok közül a leglényegesebb az avoid és az attack (mind a két utasítás megadható csupán egyetlen robotnak, vagy akár az egész csapatnak is). Az Avoid parancs elhangzásakor a csapat kikerüli az ellenséges vonalat, az Attack hatása természetesen egy sokkal látványosabb és izgalmasabb dolog: az alakulat gőzerővel támadni kezdi az ellenfelet, és a végsőkig harcol. Persze ez nem a mi általunk irányított gundamre vonatkozik, ugyanis vele úgy harcolunk, ahogy éppen úri kedvünk tartja (akárcsak egy normál, külsőnézetes akciójátékban).

Az akció útvonala egyébként egyértelműen leolvasható a térképről, az ellenségek tartózkodási helyével együtt. Ha sikerül teljesíteni egy küldetést (ami általában az ellenséges csapatok likvidálását jelenti), akkor pontokat és egy rangsorolást kapunk, akárcsak a Z.O.E.-ban. A legjobb itt is az „S" osztályzat, a leggyatrább pedig a „D" (néha ez utóbbinak is örülni fogunk). Ezen kívül ismét hozzáférhetünk a simulator-módban már megismert programokhoz és speciális tárgyakhoz, amikkel feltuningolhatjuk robotjainkat (fegyverek, pajzsok és egyebek).

Ha már a programoknál tartunk – a gép véletlenszerű sorrendben adja be őket az elvégzett küldetések után. Általában egy egész egyszerű és rövid feladatot kell elvégezni, viszonylag kis területen. Például egy RX 78-ast kell kilőnünk bekerítéses módszerrel, mielőtt még észrevenné galamblelkű Zakujainkat, egy másik programban pedig a 6 gundam közül ki kell találni, hogy melyikük a vezér (ilyenkor elegendő, ha csak őt nyírjuk ki, és a gép azonnal teljesítettnek veszi a feladatot). A munka befejeztével ismételten egy rangsorolás a jutalmunk, de speckó cuccokat itt már nem kapunk.

A játékban óriási területeket kell bejárnunk, melyek egytől egyig változatosak és szépen kimunkáltak (kivéve a training pályát, ahol egy fekete alapon lévő térhálóval jelölt útvonalon kell közlekedni). A tereptárgyak ugyan kicsit elnagyoltak, de ettől függetlenül nem mondhatók csúnyának. Ezzel szemben a lehető legjobban sikerült a gundamek kivitelezése, rendkívül részletesek és aprólékosan ábrázoltak. Például a „szemük" bekapcsolás után világít, de kopottas, poros külsejük is jól látható. A vizuális effektek és a hanghatások is jól sikerültek, gondolok itt a robbanásokra, a robotok lépteinek fémesen dobogó, mély hangjára, ezzel is azt érzékeltetve, hogy több tonnás fémmonstrumokkal közlekedünk. Az irányítás a training-módnak köszönhetően könnyen elsajátítható, mondhatni pofonegyszerű. A játék közben hallható dialógusok szintén jelesre vizsgáztak, az igazi hamisítatlan japán animehangulatot idézik – valljuk be, hogy a Bandai ebben profi!

A sok jó tulajdonság után mellett a Zeonic Front egyik hibája, hogy irdatlanul nehéz. Ez leginkább a hetedik misszió után körvonalazódik, amikor is szívem szerint kihajítottam volna a gépet az ablakon Gundamestül-Zeonic Frontostul-mindenestül. Az, hogy nehéz, végül is nem lenne alapvetően gond, de úgy, hogy a nehézségi szint választására nincs lehetőség, már igencsak lehangolóan hat. Ezenkívül meglehetősen lassan tölt, és ez igaz mind a japán, mind az amerikai változatra. Nehezményeztem továbbá, hogy ha meghalunk, nincs lehetőségünk az elhalálozás pontjáról folytatni, így az unalomig kell ismételgetnünk a pálya már teljesített szakaszát, és ez – figyelembe véve a játék nehézségét – nem túl jó megoldás.

A hangulat azonban mindenért kárpótolja az anime-játékok szerelmeseit, ugyanis ilyen jó anyaggal még nem volt dolgunk PS2-n. Aki nem rajong különösebben a japán stílusú játékokért, de szereti az akciót (vagy akár a stratégiát), még annak is érdemes egy próbát tenni a Bandai üdvöskéjével. Összegezve, a Zeonic Front egy könnyen kezelhető, jól irányítható, érdekes és magával ragadó játék, amely egyszerre akció és stratégia is. Kíváncsian várjuk ezek után a Giren's Ambitiont – melyben remélhetőleg az említett hibákat is orvosolni fogják.

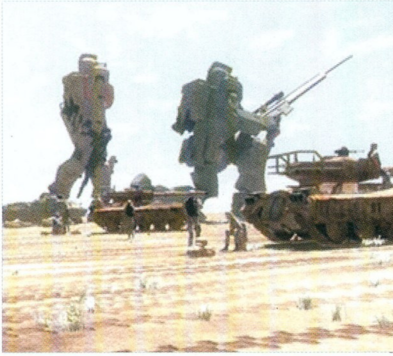
Z.G.
corgan@freemail.hu



■ Ne most feküdj le aludni a legnagyobb bajban!



■ Nem szép dolog az erdőirtás!



■ Harcba menet nem árt ha fedeznek




■ Kedvenc feliratunk

**■ POZITÍVUM**

- Az eddigi leghangulatosabb anime-játék PS2-n
- Szépen kivitelezett, óriási pályák
- Fejleszthető és tuningolható robotok

**■ NEGATÍVUM**

- A 7. küldetéstől már idegesítően nehéz
- Hosszú töltési idő
- Kicsit elnagyolt tereptárgyak

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| ■ Mobile Suit Gundam: Zeonic Front | | |
| ■ Gundam Side Story 0079 (DC) | | |
| ■ Armored Core 2 | 01/06 | 73% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 90 % |
| HANG | 86 % |
| ÉRTÉK | 87% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.bandai.com



# STAR WARS RACER REVENGE

## ■ SEBULBA BOSSZÚJA

TÍPUS VERSENY KIADÓ ACTIVISION/LUCASARTS FEJLESZTŐ RAINBOW STUDIOS MEGJELENÉS 2002.03.08. PAL




■ Utinni! Nesztek egy kis ócskavas!

Még csak alig három éve, hogy Vader nagyúr gyerekkorával a Star Wars-mizéria újraindult, de ez ugyebár mit sem jelent film kronológiájában – az utóbbi idők mozielőzetesein már egy fiatalemberré cseperedett Anakin Skywalkert láthatunk. Hasonló a helyzet a Racer folytatásával is: a híres-nevezetes podversenyek világában is új idők köszöntöttek be. (Noha hivatalosan a Racer Revenge-nek nincs köze sem az Episode I, sem az Episode II filmhez – hanem „csak úgy" van.) Nyolc év telt el azóta, hogy a korábbi favorit csúfos vereséget szenvedett az ifjú Anakinnel szemben. Sebulba ezt nem tudta megemészteni, s folyamatosan készült a visszavágóra – most pedig úgy tűnik, végre eljött az ő ideje – jóllehet nem biztos, hogy ezúttal több esélye lesz. Elvégre úgy hírlik, hogy az ellenfeléből azóta igazi jedilovag lett...

Modern Ben Hur-ként tehát ismét a lovak – akarom mondani a rakéták – közé csaphatunk. A versenyek leírásával most inkább nem nagyon fárasztanám magam, elvégre ez nagyjából olyan lenne, mintha egy F1 cikket azzal kezdenék, mi is az a Forma 1. Akit érdekel a Star Wars-téma, az nyilván látta az Episode I filmet, s benne a száguldó podokat, és még emlékszik Anakin fényes győzelmére a Tatooine-on. Utóbbi kapcsán rögtön meg is jegyezném: a Racer Revenge-ből sem hiányzik a jó öreg Boonta Eve Classic pálya, ám ahogy az első részben sem csak a sivatagos bolygó homokját kavarhattuk fel, úgy most sem csak egy helyszínen játszódik a bajnokság. Összesen 13 pályán állhatunk rajthoz, melyek a Tatooine-on kívül négy olyan planétán helyezkednek el, amiket most láthatunk először. Meglátszik, hogy a játékot az ATV Off-Road Fury (és a PC-s Motocross Madness) alkotógárdája készítette: a pályák helyenként igencsak hepehupások, néhány frankó ugrató is akad, és van egynéhány érdekes rövidítés is – azaz levágások, amelyeket csak a figyelmesebb játékosok vesznek észre. A futamok a Star Wars univerzum merőben eltérő arculatú pontjain kerülnek megrendezésre.

A Ryloth a fény és a sötétség hazája. Minthogy nincs a bolygónak forgástengelye, az egyik oldala mindig a nap felé néz, míg a másik fele pedig teljes sötétségbe borul. Lakói, a twi'lekek a két extrém körülmény közötti határon épült városokban élnek. Természetesen a sötétben és a fényben egyaránt épültek versenypályák.

A Gamorr elméletileg nem egy biztonságos hely: zöldellő esőerdőit a veszedelmes gamorreanok lakják, de minthogy ezeket a disznószerű teremtményeket általában a Huttok alkalmazzák katonáknak (s ugyebár a versenyeket is ők rendezik), nem kell aggódniuk sem a versenyzőknek, sem a nézőknek.

A Mon Calamarin széles kiterjedésű, korallzátonyokhoz hasonló képződmények között kanyarog a futam. A bolygó városai kétéltű lényeknek az otthona, melyek rózsaszínű bőrükről, és gülü szemükről nevezetesek.

A Sulluston a civilizáció a föld alá kényszerült, mert a felszínen mérges gázok gomolyognak a bolygó erős vulkanikus tevékenysége miatt. A városok, melyeket egérszemű lények népesítenek be, hatalmas barlangokba épültek, melyeket bonyolult alagúthálózat köt össze.

Végül a Tatooine nyilván nem szorul bemutatásra, hiszen a híres Boonta Eve Classic futam fővédnöke nem más, mint Jabba, a Hutt, s a pálya Tatooine sziklás, sivatagos vidékein, szűk kanyonokban kanyarog. Aki nem az élen halad, azt teljesen elvakítja a felkavaródó homok.

Egyszerre heten haladhatnak a nyomunkban (rosszabb esetben előttünk), de összesen 18 versenyző nevét jegyezhetjük meg. Közülük páran ismerősek lehetnek a korábbi részből is, de javarészt vadonatúj versenyzők. Régi jó ismerős viszont a szélhámos Wattoo, akinek a műhelyében ezúttal is hasznos cuccokra lelhetünk – no persze, ahogy már megszokhattuk, szemérmetlenül nagy összegek fejében. Javíthatunk a pod gyorsulásán, végsebességén, kezelhetőségén, védelmén, karbantartó rendszerén, és hűtőrendszerén. Ezek közül talán a védelem a legjelentéktelenebb összetevő, hiszen a javíthatóság növelésével mindig gyorsan rendbehozhatjuk a füstölgő hajtóműveket. A pod gyorsaságának és gyorsulásának a növelése idővel elengedhetetlenné válik, hiszen a komolyabb bajnokságoknál igencsak megnövekedik a tempó. Ide tartozik a hűtés hatékonysága is, mert minél jobb ez a paraméter, annál hamarabb hűl le a hajtómű a turbózások után.



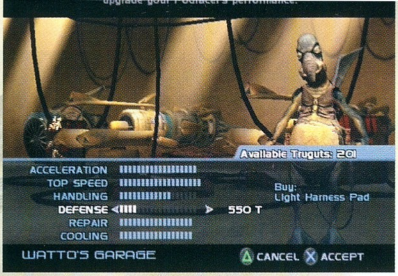

■ Anakin podja leghátul: ilyen is csak a rajtnál van




■ Bika ez a hajtómű, de a „kilátások" nem túl jók

A játék első pillantásra olyan, mint az elődje. A sebesen száguldó podot a megfelelő gombbal csúsztathatjuk, azon kívül a rakétáknak plusz tolóerőt adhatunk a turbóval, mire az extrém körülmények következtében még a kép is behomályosodik (a PS2 motion blur effektusa ezúttal is remekül helytáll). Közben persze elkezd melegedni a hajtómű, ami pillanatokon belül olyan forró lesz, hogy vissza kell vennünk az iramból – magyarán jól kell időzítenünk az ilyen gázfröccsöket. Ha nem így teszünk,






■ **Védelemre már nem maradt pénzem**

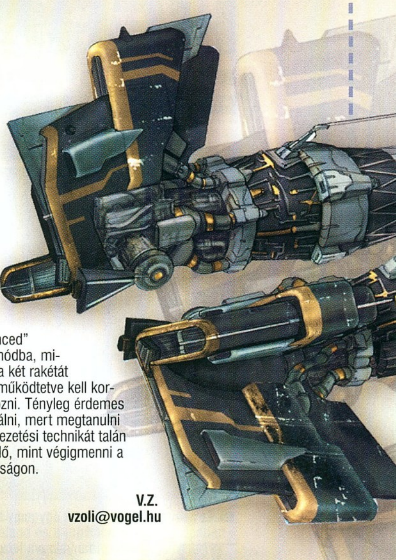
könnyen a pálya menti falaknak vagy szikláknak csapódhatunk – s akkor aztán javíthatjuk a sérüléseket. A menetközben (az L2 nyomkodásával) elvégezhető karbantartásnak most jóval nagyobb szerepe van, mint korábban, mert második pillantásra felfedezhetjük, hogy itt azért mások a szabályok. Csakúgy, mint a filmben, aki felrobban, annak annyi – nincs új hajó. A Racerben ugyebár összetörhettük magunkat bármelyik akadálynál, s ezzel mindöszsze néhány másodperces időveszteséget kellett elkönyvelnünk, viszont most a kiesőknek nincs új esélyük. Szó se róla, mindezzel öszszefüggésben kicsit módosították a podok fizikáján. Kevésbé valószerűek (habár már eleve megkérdőjelezhető, hogyan is működnek ezek a járművek, de ezt most hagyjuk), s így szinte már a Prérifarkas babérjaira törhetünk, amikor mondjuk totál telibe találunk egy sziklafalat, s ahelyett, hogy felrobbannánk, szinte odaragasztanak minket a hajtóművek, s csak némi bénázás árán tudunk lefordulni onnan. Egyedül a podok hangja lett természetesebb, azok viszont annyira, hogy teljesen el is nyomják a háttérzenét, akármennyire is lehalkítjuk őket a pause menüben...

Újabb lényeges különbség az elődhöz képest, hogy most még inkább kitűnik, mi is volt az alap, amiről Lucas mester az egészet plagizálta. Jóval agresszívebbek lettek a versenyek, úgyhogy tisztára Ben Hurnak érezhetjük magunkat, ahogy a modern gladiátorokkal lökdösődünk, s noha az út jobbára elég széles, sosem elég két pod racernek. (Fegyverek azonban továbbra sincsenek.) Mi több, magunk is agresszívekké válunk, hiszen a program számon tartja az ún. K.O.-kat, vagyis azokat a versenyzőket, akiket mi távolítottunk el a pályáról. Ha látjuk, hogy valakinek már füstöl vagy ég a hajtóműve, s esetleg megelőzzük az illetőt, érdemes akár le is lassítani és bevárni, hiszen néhány erőteljes koccanás árán egy riválissal kevesebbel, ugyanakkor a számlánkon pedig néhány extra tallérral többel számolhatunk.

Ha épp nem bajnokságon veszünk részt, különálló menetet is indíthatunk, avagy versenyezhetünk egy másik játékossal, de talán mondani sem kell: ezeknél a játékmódoknál mindössze a versenyzők fele, és a kezdő bajnokság négy pályája aktív mindaddig, míg a bajnokságon való szereplésünkkel meg nem nyitjuk őket. A Single Play módnak, vagyis a különálló meneteknek három változata is akad: a Single Event ugyanolyan versenyt indít, mint amilyenek a bajnokságon belül vannak, csak épp mi határozhatjuk meg a körök számát, a Practice-nél ugyanakkor az ellenfelek számán változtathatunk, végül a Time Trialnál pedig mindkét összetevőt eltüntethetjük, s a legjobb köridőre koncentrálhatunk.

A Racer Revenge egy egész csinos játék. A Star Wars hangulatot szépen megadják a remekül kidolgozott szereplők, amik mondjuk sajnos csak az átvezető jeleneteknél vagy a karakterválasztásnál tűnnek fel – a repkedő Wattoo egy az egyben úgy néz ki, és olyan türelmetlen (no meg pénzéhes), mint a filmben. Az egzotikus pályák miatt sincs panaszra okunk. Noha van egy-két szakasz, ami túl sivárnak tűnik (mint amikor hosszasan csak egy vályúban vagy egy folyosón száguldunk), de a helyszínek többsége nagyon hangulatos: hol egy űrhajóhangár, hol hatalmas gyárcsarnok, a dzsungelben meg akár egy kis eső is színesítheti a versenyt. A víz különösen jól néz ki, akkor is, amikor csapadék formájában a kamerába csepeg, és akkor is, amikor hullámzó víztükör felett száguldunk, s az előttünk haladók jókora párafelhőket generálnak. (Hiába, a Splashdownt is ugyebár a Rainbow Studios fejlesztette.) A podok viselkedése tehát lehet, hogy nem annyira eltalált, mint a korábbi részben, de a pályák kétségtelenül jobbak. Jómagam legalábbis egészen belefeledkeztem a versenyekbe, ahogy sorban teljesítettem őket. Észre sem vettem, és már a Boonta Eve Classic pályán voltam, majd átvettem Jabbától a fődíjat. Már éppen el voltam ragadtatva attól, hogy az én véremben is túlteng a mediclorian, amikor azonban átadtam valaki másnak az irányítót, és szomorúan konstatáltam a tényt: nem én rendelkezem jedi-erővel, hanem csak a játék túl könnyű. Meglátásom szerint tehát ez a program legnagyobb hibája: egy délután alatt végigvisszük. Eközben az összes pályát és az összes versenyzőt behozzuk, és azzal kész. Igaz, ha esetleg nem Anakin podjával állunk rajthoz, akkor talán kicsit tovább tart a dolog, sőt megpróbálhatunk valamennyi versenyzővel karriert csinálni, de új élmények hiányában erre nem hiszem, hogy sokan rá fogják szánni magukat. Bár aki új élményekre vágyik, annak tudom még javasolni, hogy tegye át az irányítást „advanced" üzemmódba, mikor is a két rakétát külön működtetve kell kormányozni. Tényleg érdemes kipróbálni, mert megtanulni ezt a vezetési technikát talán több idő, mint végigmenni a bajnokságon.

V.Z.
vzoli@vogel.hu






■ **Még egy koccanás, és már nem lesz mögöttem senki**




■ **Lemosom a többieket a pályáról – hála a turbónak**




■ **Hirtelen átkeveredtem a Splashdownba**

### ■ POZITÍVUM

- **Szép, hangulatos pályák**
- **Fokról fokra fejleszthető podok**
- **Izgalmas lökdösődések**

### ■ NEGATÍVUM

- **Kevés a pálya, s azokon könnyű elsőnek lenni**
- **A podok fizikája kicsit furcsa**
- **Háttérzene van is, meg nincs is, hiszen a zajok elnyomják**

### ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| ■ Wipeout Fusion | 02/03 | 92% |
| ■ Extreme G3 | 01/11 | 86% |
| ■ Star Wars Racer Revenge | | |

| | |
|---|---|
| **GRAFIKA** | 80 % |
| **HANG** | 83 % |
| **ÉRTÉK** | 72% |

■2 játékos ■NTSC ■ www.lucasarts.com

# HERDY GERDY

## PÁSZTORÓRA AZ EIDOS SZERVEZÉSÉBEN

TÍPUS PLATFORM KIADÓ EIDOS FEJLESZTŐ CORE DESIGN LTD. MEGJELENÉS 2002.03.05. PAL



Ez nem a nagy Ő, ez csak egy nagy I

Meglehetősen fanyalogva kezdtem hozzá a Herdy Gerdyhez, ugyanis nem kis mértékben van tele a hócipőm azzal, hogy manapság a PS2-re megjelenő játékok 80%-a gyakorlatilag ugyanarra a sémára épül. Egy harmadik személy vagy külső kamera nézőpontjából játszódó mászkálós játék, amelybe néha belekevernek egy csipetnyi kalandelemet, estenként egy kis (nagyon kis) szerepjáték-feelinget is kölcsönöznek neki – a lényeg pedig mindig tökugyanaz: csak mész előre az akármilyen pályákon, többé-kevésbé lineáris a történet (ha egyáltalán van), és szétzúzod az eléd kerülő ellenfeleket. Hogy azok zombik, űrlények, avagy kitalált szörnyek, teljesen mindegy – mint ahogy az is, hogy egy „olyan cuki" kis figurát vagy egy felszentelt lovagot alakítunk. Egy szó mint száz, engem nem igazán hatnak meg ezek a játékok. Azonban ahogy egyre jobban belemerültem, a Herdy Gerdy egyszercsak megfogott a stílusával és a hangulatával.



A mese egy varázslatos szigeten játszódik, melyet valamikor réges-rég hét Ősöreg hozott létre (kéretik nem félreérteni) az Első Makk erejét felhasználva. Központja azóta is az Élet Makkja, melynek őrzője hivatott a harmóniát és a békességet fenntartani a szigeten. Ez a kiváltságos tisztség a Főpásztoré, akit a demokrácia szellemében egy ötévenkénti pásztorviadal keretében választanak meg – a győztes nyeri el a címet. Történetünk idején – mit ad Isten – egy gonosz, Sadorf névre hallgató figura megszerzi a hatalmat, és hogy azt meg is tarthassa, legfőbb riválisára (aki emberemlékezet óta a legtehetségesebb pásztor, akit csak ismert a sziget népe) mágikus álmot bocsát. Ő pedig nem más, mint a mi édesapánk. Egy reggel hasztalan próbáljuk felébreszteni, így a kis Gerdy szerepébe bújva elindulunk, hogy valamely módon felébresszük Csipkerózsika-álmából. Ekkor még nem sejtjük, hogy hosszú kaland elébe nézünk, sőt az apánknak szánt feladat (mármint Sedorf legyőzése) is reánk hárul. Legnagyobb szerencsénkre örököltük az öregtől a pásztorkodáshoz való tehetséget – melyet nemegyszer meg is kell csillantanunk a játék folyamán…

Herdy Gerdyvel (végre egy főhős, akinek frappánsan hangzó nevet adtak – a „to herd" ige jelentése ugyanis ángliusul: őrizni, terelni) ugyanis – jó platformsztárhoz méltón – csak úgy tudunk egyik pályáról átmenni a következőre, ha az adott szakaszon már teljesítettük a feladatunkat. Ez a feladat viszont nem mindennapi: a helyszíneken ugyanis elkóborolt élőlények (először tyúkok, később csatlakoznak hozzájuk kicsiny, lila színű, leginkább a gremlinekre hasonlító lények, a blorpok, és így tovább, mindenféle hülye nevű élőlény) hordája kolbászol fel s alá – célunk pedig az, hogy őket valamely módszerrel visszacsalogassuk vagy visszaterelgessük az óljaikba. Minden egyes pályáról kivezető ösvénynél egy cigányasszony áll – ők pedig most nem „öcsó gázsprét" vagy ceruzaelemet próbálnak ránksózni, hanem egész egyszerűen addig nem mutatják meg az utat, míg az elcsavargott lények egy bizonyos százalékát nem tereltük vissza a helyükre. Egy helyszínhez több kijárat is tartozhat, ekkor a megnyitásukhoz különböző számú (több-kevesebb) állatkát kell visszaterelnünk.



Itt egy medve – ledermedve. Szerencsére már nem állja (ööö…fekszi) el az utat.

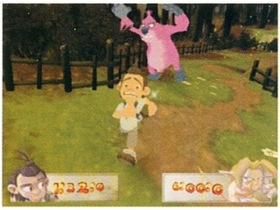


Ó, molnár Miklós! Szerinte esélyem sincs a viadal megnyerésére – hát, nem egy malomban őrlünk!

Eme feladat végrehajtásában két varázslatos eszköz is a segítségünkre lesz, melyeket az első két-három helyszínen szerezhetünk be. Az első egy pásztorbot, mely a földbe szúrva olyan mágikus dallamokat csihol ki magából, mely a közelében lévő élőlényeket odavonzza magához – ennek segítségével hívhatjuk össze őket egy kisebb területen. A másik egy varázsfuvola, melyet megszólaltatva a lények szépen, libasorban követni kezdenek bennünket – már amelyik, mert ez például a tyúkokra nincs hatással, őket terelgetnünk kell. Ebben az esetben egyébként a „hülye tyúk" kitétel egyébként nemcsak hogy igaznak bizonyul, hanem egyenesen kedveskedően hat – jópárszor a falra másztam, amikor a tizenöt fős, rettenetes „hordából"



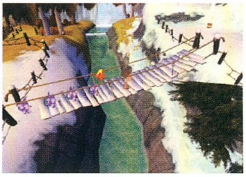
A grompok mindenkit lecsapnak – hál' istennek egymást is



Mintha felcserélődtek volna a szerepek: most Gerdyt terelgetik – igaz, kicsit gyorsan



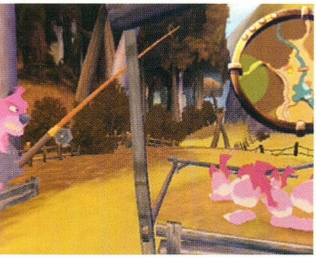
Ha bablevest ettem volna, most egy kis lökhajtás is rásegítene



Gerdy vezetésével idegenbe indul az újpesti B-közép

egy magányos kalandra vágyó csirke elkóricált és őt külön kellett visszakergetnem a többiekhez.

A pásztorok köztudomásúlag nem szívrohamban szoktak elpatkolni, de itt azért kicsit bonyolulttá tették életünket a készítők. A szigeten élnek ugyanis a grompok, amelyek kinézetre ugyan nem túl vérfagyasztóak (lévén nagy rózsaszín szőrmókként olybá hatnak, mint egy benzinkúton vásárolt plüssállat), de habitusuk annál erőszakosabb és agresszívebb. Kezdjük azzal, hogy ha valaki a közelükbe kerül, azzal ők csinálni akarnak valamit – a terelgetnivaló élőlényeket megeszik vagy eltapossák, minket pedig egy jól irányzott jobbhoroggal a pálya egy távoli pontjára ütnek. Szerencsére ezt a tulajdonságukat ki is használhatjuk, ugyanis annyira haragban vannak a világgal, hogyha az egyik grompot odacsaljuk egy másikhoz, rettenetes csihi-puhi veszi kezdetét közöttük, majd – miután egyforma erősek – a döntetlen eredményeképp mindkettő lehuppan a fenekére, bután néznek maguk elé, ámde csak csillagokat látnak (több gondunk nem is lesz velük). Ez a módszer sajnos csak ritkán alkalmazható, a standard eljárás a csapdába csalás. Minden pályán találunk elszórva egy kicsi, gromp-fejet ábrázoló dobozkát, melybe belecsalva őket, az rókacsapda-szerűen rájuk zárul. Azért ennek is megvan a maga hátulütője, mivel az alkotók igen gyakran olyan helyre rakták a grompfogót, amely mellett egy akol áll. A csapdába csalt rózsaszín gonosz ugyan a helyéről már nem mozdulhat el, de sanda és sokat sejtető vigyorral az ajkán előránt egy horgászbotot, és a már beterelt állatkákat szép sorban és módszeresen kipecázza az ólból, majd elfogyasztja. Felmerülhet a kérdés, hogy miért is érdekes ez nekünk, mert a beterelt állatok után már megkaptuk a magunk százalékát. Nos, mint említettem el kell érnünk egy bizonyos határt, hogy távozhassunk egy ösvényen. Ezt a Select gomb megnyomásakor előhozható vonalon követhetjük szemmel (a lakatokat kell elérnünk Gerdy fejével), ám a túloldalról egy gromp-fej is elindul, és ha ő éri el előbb a lakatot (azaz sok állatkát elkapott), azt a kijáratot elbuktuk – lehet újrakezdeni a pályát. Ebből kifolyólag cél-



Most nem a horgász van a pácban, hanem a csirkék

szerű olyan csapdába csalni, amely JÓ messze van egy akoltól, mégha ez nehezebb feladatnak tűnik is. Egyébként egy pályát teljesen meg is lehet tisztítani az ÖSSZES állatka beterelésével és az ÖSSZES gromp csapdába csalásával. Amúgy nem szükséges minden pályát 100%-osra teljesíteni, elég, ha pusztán a továbbjutáshoz szükséges pásztorkodással foglalkozunk.

Ezzel azonban korántsincs még vége a feladatoknak. A későbbiekben lesznek olyan állatkák, amelyek nem igazán szívlelik egymást és erre is tekintettel kell lennünk (egyidejűleg nem szabad őket terelgetni, noha mindenki követné csodafurulyánk hívószavát).

Egy – elég egyszerű és lineáris – kalandvonulat is helyt kapott a játékban, ez többnyire egyszerű feladatok megoldásában merül ki. Például az egyik helyszínen egy alvó medve zárja el az utunkat, akit semmiképpen sem tudunk felébreszteni. El kell tehát mennünk egy helyszínnel odébb, és egy eltévedt méhecskét visszavezetnünk (a furulyánkat használva) a medvéhez, aki immáron felébred – ugyanis a méhecskénél lévő mézesbödön illata felrázza az álmából. A nyalakodás után ugyan visszahemperedik, de immáron megnyílik előttünk az út. Az imígyen lezárt utakat (azaz a valamilyen „hozd ezt és ezt ide, „csinálj meg egy feladatot nekem", „beszélj ezzel és azzal"-típusúak) egy kis lakat jelzi, mely a kívánt akció elvégzése után lepattan. Egy másik esetben (amikor még nem szereztük meg az úszás tudományához szükséges varázstárgyat) egy beszélő fát kell elaltatnunk, amely ledőlve egy hidat képez a patakon át. És így tovább, apró, egyszerű feladatok követik egymást szép sorban. Olyan varázstárgyakat is szerzünk majd kalandunk során, amelyek igen hasznosak lesznek – lévén nélkülük nem is lenne teljesíthető a játék.

A pályákon kis csengettyűket is felszedhetünk – szám szerint minden helyszínen 100 darab található. Ha mindet begyűjtöttük, egy nagyobbacska csengettyű jelenik meg – ezt kapjuk is föl, majd vigyük el a Meadow Village-ben lakó tehénpásztorhoz. Köszöni szépen, cserébe egy bónuszt nyit meg a főmenüben. Általánosságban elmondható, hogy első alkalommal belépve egy pályára nem tudunk minden csengettyűt összeszedni, egy pár darab úgyis olyan helyen lesz, ami akkor még elérhetetlen számunkra (pl. magasan van, amikor még nincs nálunk a varázscsizma, amivel fel tudnánk érte ugrani; vagy víz alatt van, amikor még nem tudunk úszni). Egyébként, ahogy a kaland kezdődik, az első pár pályán a játékban szereplő karakterek nagyszerűen elmagyarázzák, hogy mi mire is való. Egy új pályára belépve, vagy egy varázstárgyat megszerezve pedig egy kis kék színű vakond bukkan ki előttünk a földből, aki azonnal elmagyarázza nekünk, hogy mi is a teendőnk, avagy mire is használhatjuk az új felszerelést. Pofonegyszerű és kiváló megoldás. Egy már megnyitott pályára a későbbiekben bármikor visszatérhetünk, javítani az ott elért eredményünkön (%-ban és időben is).

A grafika és a zene valamivel az átlag fölött van (a táj változatos, a zene hangulatos), de semmi esetre sem kiemelkedő, mindkét jellemzőt tekintve találkoztam már jobb megvalósítással ezen a platformon. Sokkal lehangolóbb, hogy néha (főleg a távoli kameraállásoknál) szaggat a játék, de a legdühítőbb a kamerakezelése – bár van háromféle magasság (plusz egy belső nézet, de az csak körülnézésre való), amiből követhetjük Gerdyt, de a nézőpont sokszor automatikusan fordul és vált magasságot, ezáltal egy tereptárgy könnyen eltakarhatja hősünket, mi pedig csak sejtjük, hogy hol van és merre megy. Különösen zavaró ez akkor, ha épp üldöznek minket – ennek általában pofon a vége. A videobetétek sem sikerültek valami fényesen, és ennek tetejében a játék még sokat is tölt. Stílusát tekintve sem hoz semmi újat (bár meg kell hagyni, ügyesen keveri az ügyességi, a kaland és a logikai elemeket), ellenben meglepően hosszú ideig leköti az embert a terelgetés, a csengettyűk gyűjtögetése, a kalandok teljesítése.

A játék mégis különleges egy bizonyos szempontból. Nyoma sincs benne ugyanis annak a mérhetetlen erőszakhullámnak, ami manapság jellemzi a játékok nagy részét. A Herdy Gerdyben még meghalni sem tudunk – a grompok csak jól képen törölnek, és maximum újra be kell járnunk miattuk egy nagy területet; vízbe esve pedig nem fulladunk meg, hanem csak megjelenünk a parton. Kis vakondok bukkannak elő időről-időre a földből, harkályok kopácsolnak a fákon, pillangók repdesnek a mezőn, a grompok is inkább egy játékállatkához hasonlítanak – az egész játékból árad a békesség. És ezt én személy szerint nagyon nagyra értékelem.

Kozi
kozi@vogel.hu

**POZITÍVUM**

- **Rendkívül békés hangulatot áraszt a „minél durvábban nyírj ki minden ellenfelet"-típusú akciójátékok tengerében**
- **Az egész világ, ahol játszódik, szinte érezhetően él és „lélegzik"**
- **Nagyszerűen vezet bele a kezelésbe és a praktikákba**

**NEGATÍVUM**

- **Idegesítő és rossz kamerakezelés, néha szaggat**
- **A videók gyengék**
- **Hosszú töltési idő**

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Jak & Daxter | 02/02 | 93% |
| Ico | 01/12 | 92% |
| Herdy Gerdy | | |

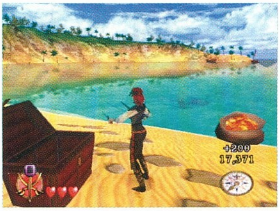
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 84 % |
| ÉRTÉK | 87% |

1 játékos ■ NTSC ■ www.eidosinteractive.com

# PIRATES LEGEND OF BLACK KAT

## ZELDA KITŰZI A HALÁLFEJES LOBOGÓT

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ WESTWOOD MEGJELENÉS 2002.02.20. NTSC




Tájkép hajókkal és konyhapénzzel

Van új a nap alatt! Öööö... elnézést, hazudtam. Gondoltam, megleplek benneteket... Az ugyanis abszolút nem meglepő, hogy ebben az eredetileg Pirates of Skull Cove munkacímen fejlesztett játékban nincsen semmi eredeti: klasszikus példája annak, hogy a nagy cégek sokkal szívesebben mennek biztosra, mintsem eredeti ötleteket próbáljanak ki. Már a tavalyi E3-on is látszott, hogy az elkövetkezendő év PS2 akciójátékainak döntő többsége a Zelda-vonalat fogja követni: külső nézeti kép, viszonylag nagy 3D pályák, rakásnyi felvehető cucc, lineáris küldetésrendszer, számtalan kisebb- és néhány fő ellenfél. Hogy aztán ezt a receptet milyen környzetbe helyezik az alkotók és milyen történetet fabrikálnak hozzá (ha egyáltalán fabrikálnak), az tulajdonképpen már tökéletesen mindegy – minimális (viszont biztos!) üzleti siker már közepes színvonalú megvalósításnál is elvárható, sőt: ha esetleg ehhez még sikerül valami pluszt is hozzátenni (mint például a Dark Cloudban), akkor még akár több pénzt is hozhat a konyhára. Az egyetlen (ál)probléma maximum a főhős kiválasztása lehet, habár erre is rendelkezésre állnak a megfelelő sablonok: van ugyebár a manga rajzfilmből előlépett figura a japán stílus kedvelőinek; van a legyőzhetetlen magányos hős kezdő és gyakorló macsóknak, aki valami felsőbbrendű célért harcol; na és persze mindenekfelett ott van a női karakter, olyan domborzati viszonyokkal, amelyektől még Pamela Andersonnak is kisebbrendűségi komplexusai támadhatnának.



Minő véletlen! – a PC-s Command&Conquer-sorozat szülőatyjainál, a Westwoodnál az utóbbi mellett döntöttek. Történetünk főhősnője Katarina névre hallgat, és leendő pályafutásának családi gyökerei vannak. Egyik szülője ugyanis egyfajta hajózási „mérnök" volt, aki elévülhetetlen érdemeket szerzett a kereskedelmi hajók menetsebessége fokozásának területén. (Röviden: kalózként kereste a mindennapi betevőt.) Némileg meglepő, hogy ez a szülő a kedves mama (!), a kedves papa ugyanis a közhivatalnokok sanyarú kenyerét eszi. Illetve ette, ugyanis a forgatókönyvíró azt a nem túl hálás szerepet osztotta rá, hogy már az introban elhalálozzék: egy meglehetősen zord hangulatban lévő kalóz látogatja meg az impozáns családi rezidencián, és rövid, ámde velős eszmecsere után komoly vérkeringési zavarokat okoz nála, midőn mellkasába helyezi szablyáját. Hogy valami gáz lehet odahaza, arra a kikötőben horgonyzó hajója fedélzetén tartózkodó Katarina is felfigyel, ugyanis a marcona látogató – nyilván a sport kedvéért – még fel is gyújtja a házukat. A kedves papának utolsó (néhányszáz) lehelletével sikerült még egy pár oldalas búcsúlevélben adni néhány atyai jótanácsot Katnak, ami egyben summázza is a játék alapvető két konfliktusát, miszerint

1. kideríteni a kedves mama kilétét,
2. megbosszulni a kedves papa halálát.

Miután átvettük az irányítást, mindenki azonnal otthon is érezheti magát, aki valaha is játszott valamilyen Zelda-klónnal. Katarinát a bal oldali analóg karral irányíthatjuk, míg a jobb oldalival a kamerát forgathatjuk/zoomolhatjuk. Fájdalom, a kettő együtt nem nagyon működik, ami eleinte ugyan nem különösebben lesz zavaró, viszont az első főellenségnél már elég heveny anyázásokra adhat okot, lévén ott ugyebár rendszerint menekülni kell előle, és enyhén szólva is kellemetlen, hogy nem látjuk, merre ténfereg. Jártunkban-keltünkben természetesen számos „rajongónk" (konkurens kalózok, tarisznyarákok, gorillák és egyebek) próbál rábírni bennünket a földi siralomvölgy mielőbbi elhagyására. Ha szemben állunk velük, akkor védekezőállást felvéve Kat akár hárít-




Hát innen elég nehéz is lett volna elhibázni...

hatja is közelről jövő támadásaikat, de persze a legjobb védekezés most is a támadás lesz. Hősnőnk közelharci fegyvere egy kard, amelyből három különböző típust (és azokon belül is három szintűt) vehetünk használatba az utunkba akadó okvetlenkedőkön. Mivel Kat a karddal mindig vág és sohasem szúr, egy-egy támadással akár több jóakarónkat is sebezhetjük. Az X nyomogatásával akár négyes kombókkal is támadhatunk (akár ugrás és előreszaltó közben is), és minden egyes sikeres támadásunk némileg emeli a képernyő bal alsó sarokban látható kijelző szintjét – ha ez csutkán van, akkor a négyzet megnyomásával indíthatunk egy extra támadást, ami aztán jóval nagyobbat sebez, mint mezei társai, ebből adódóan értelemszerűen érdemes ezeket a főellenségekre, vagy a kisebbek nagyobb csoportjára tartogatni. A csapástávolon túl levő elleneknek hajítófegyverekkel (dobótőr, kanóccal megspékelt puskaporos hordó satöbbi) kedveskedhetünk – na persze csak azután, hogy Katarina talált/vásárolt ilyesmit.

Az ellenfelek lemészárlása nemcsak egónkat növeli, hanem legtöbbször némi zsákmányt is hoz a konyhára: ez legtöbbször némi készpénz fejében jelentkezik, de kaphatunk életerőt adó szívecskét, élelmet vagy rumot is. Készpénz beszerzésére további módszerek is kínálkoznak, nevezetesen a szigeteken szétszórt ládák fosztogatása, amelyek egyéb felszerelések mellett rendszerint párezer arany értékű drágakövet is rejtenek. A „rejtenek" kifejezés mondjuk sokkal inkább illik a „titkos" (azaz elásott) ládákra – de persze nemhiába kalóz, és nemhiába nőnemű Katarina: ilyen dugi ládák környékén ugyanis vidám kurjantással jelzi, hogy „Aranyat szagoltam!" vagy „Kincs van a közelben!", és pár másodpercnyi ide-oda totyogás után egy zöld ásó ikon mutatja, hogy hol van szükség némi földmunkára ahhoz, hogy eltulajdoníthassuk valakinek a nyugdíjalapját. A ládáknak néha megvan az a rossz szokásuk, hogy valamilyen speciális kulcs kell a kinyitásukhoz, ezek híján kinyitásuk a távoli jövő terve, meglelésük pedig az alküldetések egyike lesz.

Katarina első dolga az lesz, hogy megtalálja az utat a kikötőben horgonyzó hajójához, a Széltáncoshoz. Van ugyan térkép is minden egyes szigethez (ha ugyanis nincs, a későbbi-



■ A kalóz legjobb barátja: a papagáj. Nemcsak beszél, de játékállást is lehet menteni nála



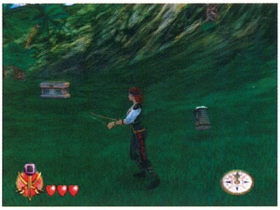
■ Úgy kell nektek, ha ketten jöttök egy ellen!

ekben nem is juthatunk el hozzájuk), de a jólelkű fejlesztők a totál hülye játékosra készültek fel: a fontos helyszínek irányába ugyanis követett út vezet, így csak akkor lehet eltévedni, ha nagyon akarunk. (Illetve akkor se nagyon, ugyanis a terep nem minden egyes része bejárható: ha Kattal olyan helyre tévednénk, ahol a készítők szerint semmi keresnivalónk, akkor az engine szépen „visszasielteti" Katet oda, ahol viszont van.) Ennek ellenére azért érdemes a szigetek minden pontját végigcserkészni, ha másért nem, hát eldugott vagy plusz ládák reményében, meg egyébként is: az tényleg eléggé ráér, aki nekiáll végigjátszani ezt a játékot...

Hajóra szállva ha új dimenziók nem is, de legalábbis új távlatok nyílnak meg előttünk. A „régi" dimenzió alatt azt értem, hogy a játék itt átmegy egyfajta „tengeri Zeldába", ugyanis az irányítás teljes mértékben ugyanaz marad, mint amilyen a szárazföldön volt. Aki már átélte az introt megszakító „haditengerészeti harci kiképzést" (esetleg a tengeri csata gyakorlását választotta a főmenüből), az eddigre már tudja, hogy sírjon-e vagy nevessen (habár én még azért vacillálok) – a hajó ugyanis kábé úgy mozog, mint egy dodzsem. Szélre meg ilyen apróságokra abszolút nem kell figyelni, és bár a „rükverc" lehetőség kimaradt a mozgási repertoárból (pedig az aztán szép lett volna egy vitorlásnál!), a hajónkat lehet rövidebb ideig „boostolni", azaz extra sebességre kényszeríteni. Ugyan ez a lehetőség egy kicsit messzire rugaszkodik a realitás talajától, mindenesetre remekül alkalmas arra, hogy az arcade-Nelson admirálisok utolérjék a menekülő ellenfeleket, illetve kimanőverezzék az ellenséges ágyútüzet. A dodzsem-hasonlat egyébként áll arra is,



■ Technikám még mindig brilliáns, az életerőm már kevésbé



■ Nini, egy korsó sör! Álljunk csak meg egy kortyra!

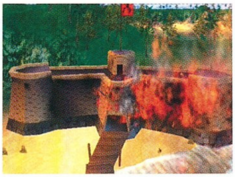
amikor netán partnak ütköznénk: a hajó ilyenkor ugyanis nem roncsolódik, nem fut zátonyra – egész egyszerűen csak lepattan a földről, jelezvén, hogy kikötni csak a mólóknál lehet.

Kiváló sérüléseket lehet szerezni azonban a tengeri ütközetekben, ugyanis az összes hajó potenciális ellenfél: ha mi nem támadjuk meg őket, akkor előbb-utóbb megtámadnak ők. A vérfagyasztó tengeri viadal kivitelezésétől persze megint kissé elkerekedik a földhözragadt játékos szeme: irányzással és lőtávolsággal mit sem kell törődni, elég ha csak úgy kábé a célpont felé fordítjuk a hajó oldalát (illetve egyágyús Gunboat esetén az orrát) – a többit aztán elvégzi valami ismeretlen felsőbb erő. További pislogásra ad okot, hogy a sikeres találatokkal ugyanúgy extra „támadáshoz" (nagyobb, azaz több ágyú hordozására képes hajótípusok esetén: teljes oldalsortűzhez) juthatunk, mint a parton. Viszont a legnevetségesebb kétségkívül az, hogy amikor az ellenséges hajó szépen felrobban, és ugyanúgy felvehető cuccokat (fát, vitorlavásznat vagy pénzt) szór el maga után, mint bármely parton kupánvert kalóz. Mi több: a fa és vitorlakészletek használatával a tengeren egy másodperc alatt kijavíthatjuk a hajónkat ért rongálódásokat...

A vén tengeri (anya)medve további célpontjai a parton álló erődök, amelyek vidám üdvlövéseket eregetnek felénk, mihelyt lőtávolba érünk – habár a figyelmesség értékéből némileg levon, hogy éllessel lőnek. Megfelelő ideig ágyúzva ezeket (és a központi erődtől elkülönülve működő őrtornyaikat) megadásra lehet (sőt, a legtöbb esetben egyenesen KELL) bírni. A fehér zászló felhúzása után az erőd a szövetségesünkké válik, kiköthetünk a mólójánál, és különböző hajózási cikkeket vásárolhatunk (a fa- és vitorlaanyagon kívül vitorlaszaggató láncosbombát; görögtüzet; bűzbombát, ami rövid ideig képtelenné teszi a célpont tüzéreit az ágyúik használatára satöbbi), továbbá itt nyílik lehetőségünk hajónk korszerűsítésére is, nagyobb mennyiségű készpénz ellenében. A játékban összesen egy tucat hajótípus szerepel, amelyekből a nagyobbak természetesen nagyobb raktérrel rendelkeznek (több fát és vitorlát szállíthatnak), kevésbé sérülékenyek, és nem utolsó sorban: több ágyút lehet rájuk pakolni.

A játékmenet egyfajta ismétlődő verklit követ: az első feladat megtalálni egy szomszédos sziget(rendszer) térképét (amelyek sokkal inkább „pályának" fogható fel, lévén rendszerint több szigetből állnak), kitakarítani, központi erődöt lerombolni – aztán elölről az egész, amit néha megszakít egy-egy főellenség legyőzési taktikájának kifundálása. Menet közben további alküldetéseket kapunk, ami zárt ládák kulcsai után való kutakodásban, vagy enyhén dilinyós szereplők hasonlóképpen dilinyós kívánságainak teljesítésében nyilvánul meg.

A Pirates: Legend of Black Kat maga a középszerűség diadala, amit valószínűleg teljes fantáziahiányban szenvedő játéktervezők hoztak össze. Mivel semmi sem jutott eszükbe összelopkodtak mindenfajta panelt, ami manapság valamelyest népszerű a játékvásárlók



■ Ez az erőd mostanában erősen gyengélkedni látszik

körében, és összelapátolták őket. Hát... ez jött ki belőle. Katarina és talán az ellenfelek animációja még elmenne, de a 3D terep grafikája azért már inkább a „gagyi" kategória határait súrolja. Ugyanez vonatkozik a tengeri részekre is: a hajók, a robbanások és a nyílt óceánon fodrozódó hullámok (jó messziről) tulajdonképpen még elég jól néznének ki (és az se volt rossz ötlet, hogy átlátszóvá tették a hajó vitorlázatát, hogy lássuk, hova lövünk) – ellenben az öblökben úgy fest a látvány, mintha a hajó egy lavór vízben vagy valami koktélospohárban úszkálna. Zene csak ritkán csendül fel (azok is az egyes helyszínekhez vannak kötve, és teljesen ötletszerűen halkulnak el és kezdődnek újra), inkább ütemes hanghatásokat hallunk, amire talán pont ezért jobb nem is odafigyelni. Ugyan a játékkal el lehet szórakozni ideig-óráig, de – gasztronómiai példával élve – az egész olyan, mint egy vödör pattogatott kukorica és egy fél liter kóla (Cherry Coke, természetesen): valami van az ember gyomrában, de kiadós étkezésről azért talán mégsem beszélhetünk. Béke poraira.

Spot
spot@vogel.hu



■ Katarina (majdnem) teljes harci díszben. Fenyegető, nem?

## ■ POZITÍVUM

- A tengeri csata részek tényleg mókásak
- Viszonylag hosszú
- Katarina bikiniben és a tetkója a feneke felett

## ■ NEGATÍVUM

- Eszement történet, eszement környezetben
- Az ötletek teljes hiánya, mert ez egy ezerszer lerágott csont, elég középszerű kivitelezéssel

## ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| ■ Dark Cloud | 01/07 | 89% |
| ■ Drakan: The Ancient's Gates | 02/03 | 77% |
| ■ Pirates: Legend of Black Kat | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 72 % |
| HANG | 59 % |
| ÉRTÉK | 70% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.ea.com

# FOREVER KINGDOM

## FINAL FANTASY JR. – AGETEC-MÓDON TÁLALVA

TÍPUS RPG/AKCIÓ KIADÓ AGETEC FEJLESZTŐ FROM SOFTWARE MEGJELENÉS 2002.01.22. NTSC



Kicsit csálé ez a malomkerék



Azt hiszem a szájszagodtól ájulhattam el



A csapatmunka meghozta eredményét

Még 2000-et írtunk, amikor az Agetec műhelyében egy nagyszerű RPG látott napvilágot. Ez volt az Evergrace, amely ugyan szinte semmi nagyobb újítást nem tartalmazott hasonszőrű társaival szemben, mégis az egyik legjobb volt a maga műfajában. Eredetileg Playstationre készítették el, amit aztán átkonvertáltak PS2-re. A grafikán kívül tulajdonképpen semmit sem változtattak rajta, így könnyedén ráírták egyetlen CD-korongra. Az Evergrace-ben egy Yuterland nevű fickót irányíthattunk egy lineárisnak mondható történetben, míg el nem értünk a végkifejletig. Mivel hősünk egyedül kalandozott, a sztorira nagy hangsúlyt fektettek – persze azért a történet úgy lett befejezve, hogy ne legyen teljesen vége, már ebből is számíthattunk egy esetleges következő epizódra. A program nemcsak Japánban, de a tengerentúlon is meglepően pozitív visszhangot kapott, így várható volt egy esetleges folytatás, amely – a készítők szerint – ezúttal is mindkét kontinensen hódítani fog. A sorozat állítólag egy trilógiává növi majd ki magát, melynek jelen esetben a második fejezetéhez érkeztünk. Az Evergrace 2 Japánban még tavaly év végén jelent meg (november tájékán), azóta is egyre növekszik az eladások száma – Amerikában viszont már nem ezzel a címmel jött ki idén január végén! Ki tudja mi okból, a játékot átnevezték Forever Kingdomra (Ami azért is furcsa, mivel az első rész az eredeti nevén került forgalomba), arról nem is beszélve, hogy a karakterek nevei sem azonosak a japán verzióéval (Yuterland például itt Dariusként szerepel).. Hogy mi késztette változtatásra a kiadót, nem tudjuk, mindenesetre számos meglepetéssel szolgál a folytatás.



Az újítások az elődhöz képest szinte mindenütt megmutatkoznak. A legszembetűnőbb talán, hogy immáron nem egyedül Dariust kell irányítanunk, hanem rajta kívül még két társát is, név szerint Ruyant (aki Darius legjobb barátja), és Faeanát az amnéziás lányt (kinek a játék során majd ki kell derítenünk múltját is). A három fő karakteren kívül segítségünkre lesz még Felkin és az elefántszerű üzlettulajdonos. Minthogy a három főhőst egyszerre kell mozgatnunk, a Forever Kingdom teljesen új irányítási rendszert kapott, mellyel a harci részeknél könnyebben boldogulhatunk, mint eddig. Különlegesség továbbá, hogy egyetlen „életcsík" látható a képernyőn, s ez mindhárom karakterre vonatkozik egyszerre, így tehát bármelyikük megsérül, elkezd fogyni – függetlenül attól, hogy épp kit irányítunk. Ebből következően némi gyakorlást igényel a karakterek közötti váltogatás és speciális tulajdonságaiknak megfelelő használata.

Természetesen a grafika is valamivel szebb lett. A menü egyszerű, áttekinthető, de ugyanakkor részletes felületet kapott. Megtalálhatjuk benne a szokásos RPG-kellékeket, mint az Item (különböző gyógyító eszközök, kulcsok, továbbjutáshoz szükséges dolgok tára), az Equip (itt vannak a pajzsok, amulettek, fegyverek, emblémák, sisakok), a Profile (karaktereink tulajdonságainak ismertetése), a Help és a System (segítségnyújtás/különféle beállítások).

A játék introjából csak annyi derül ki, hogy egy háború kellős közepébe csöppenünk, melyet mindenféle mutáns alakok vívnak (emberi szereplő alig-alig akad hőseinken kívül). Miután a harc alábbhagy, egy falucskában találjuk magunkat (Forsaken Village), ahol egy női alak (Karmyla) jelenik meg előttünk. Alighogy elindulunk felé, a titokzatos hölgy eltűnik szemünk elől. Feladatunk – többek között – e személy felkutatása lesz, akinek (mint később kiderül), van némi takargatnivalója is. Miután a faluból kivezető úton az idegen távozik, a gép átadja nekünk az irányítást. Először a játék felajánlja a training-pálya nyújtotta lehetőségeket, ahol elsajátíthatjuk hőseink irányítását és a kezelésükhöz szükséges funkciógombokkal ismerkedhetünk meg. Ilyen például az L1, amit ha lenyomunk a kamera átvált egy másik szereplőre, és olyankor őt irányítjuk. Nagyszerű megoldás, hogy az életcsíkunkat maximumra tölthetjük fel a pályákon felszedett Life potionökkel, ugyanis nem kell feleslegesen a legnagyobb csata közepette kilépnünk a menübe az életerő növeléséhez, és erre eddig még nem nagyon volt példa egyik RPG-ben sem. A speciális parancsokat külön-külön is kiadhatjuk embereinknek, ilyenkor persze egy rakás látványos – és nem utolsósorban: hatékony – varázslatot sütnek el, hol tűzgolyó, hol jégszilánkok, hol villámlás formájában. Fontos eleme a játéknak a csapatmunka is, mert pár speckó támadást csak együttes erővel idézhetünk elő.

A sztori módban néhány lépés megtétele



Ég a ház, poroltó meg sehol?



Fussunk gyerekek, mert nem sok életerőnk van!




A csodálkozás pillanatai



Tetszenek a műkörmeim?



Perzselő élménybe van részünk

után furcsa, kristály-szerű képződményre leszünk figyelmesek. Az ilyen Crystal Pillarokon keresztül juthatunk a shopokba, ahol hat kereskedő foglal helyet, habár nem feltétlen egyazon időben tartanak nyitva. Az egyiknél pajzsokat, a másiknál életerőt, a harmadiknál amuletteket – egyszóval az RPG-kben megszokott földi jókat vásárolhatunk. A különböző tárgyakért virág alakú „coin"-okkal fizetünk, amit az ellenfelek leküzdése után vehetünk fel a földről. A helységben a boltvezető a kulcsfigura, „aki" egy kék színű (fülbevalós!) elefánt. Kicsit ellenszenvesnek látszik, de valójában nem az. Nála lehet cserélgetni a már megunt vagy elavult cuccainkat (pénz ráfizetése nélkül), ezenfelül nála lehet játékállást is menteni.

A Forever Kingdomban is rengeteg féle szörny szerepel, egyik „ijesztőbb", mint a másik: feltűnik a mutáns malac, a mérges tüskéjű sündisznó éppúgy, mint a lufiszerű felfújt bohóc vagy a varacskos disznó fejet viselő krokodil. (Szép kis csapat!) A csaták lényegében véletlenszerűen jönnek egymás után, de nem úgy, mint mondjuk a Final Fantasyben, ugyanis itt a legyőzendő ellenfél a pályákon jelenik meg, és ott kell velük küzdenünk. Akárcsak egy mezei külsőnézetes akciójátékkal játszanánk – azzal a különbséggel, hogy itt szereplőink fejlődnek. A mutáns lények legyőzése után pénzt vagy életerőt kapunk, amit karaktereinkre költhetünk. Természetesen csak az a szereplő fejlődik, amelyiket irányítjuk! Épp ezért érdemes sűrűn váltogatni közöttük, mert akkor nagyjából egyszerre ugrik szintet mindegyikük. Természetesen Darius a főszereplő a sztoriban, amolyan vezérként is felfoghatjuk, de a többieknek is fontos szerep jut a játék során. Lesznek például olyan helyek, ahová Darius nem tud behatolni, ilyenkor karaktert kell váltanunk (mondjuk a barlangos pályán, Faeanát), aki



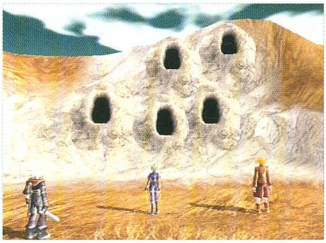

Megvilágosodtunk!

megnyitja előttünk az utat. Minden csapattag más és más tulajdonságokkal rendelkezik, ebből adódóan kiegészítik egymást. A készítők nagyon sok ötletes megoldást csempésztek bele a játékba, példának okáért egy koromsötét pályán csak úgy lehet továbbjutni, ha az út mentén lévő fáklyákat begyújtjuk. Ehhez pedig szükség van Darius speciális támadására, amit viszont egymás után csak háromszor lehet alkalmazni. Ha a 3 kísérletet ellőttük és nem sikerült a tűzgyújtás, akkor biza' vissza kell térnünk az előző pályaszakaszra kinyírni néhány jóképű torzszüleményt. A teljesítésre váró feladat általában ki van írva a fontosabb helyeken lévő kőtáblákra vagy szobrokra. Kalandozásaink során utunkba kerülnek majd kincsesládák is, melyeket felnyitogatva jó néhány meglepetésben lehet részünk. Nem feltétlenül pozitív értelemben: egy potion helyett néha ugyanis halálos sebeket okozó szörnyecske ugrik ránk, amit csak antidote-tal tudunk orvosolni. Ha potion vagy coin van a ládában, akkor a nyitás pillanatában ezeket azonnal megkapjuk, nem kell tehát közel mennünk ekkor sem.

A szokásos szerepjáték sémák mellett vár ránk számos kulcskeresés és ügyességi feladat is, amire bőven lesz időnk, mivel a Forever Kingdom teljesítéséhez körülbelül 30 óra „ebédidő" szükségeltetik, nem is beszélve arról az eshetőségről, ha netán a végigjátszás után belevágnánk az extra game-be! Szokás szerint az a legfontosabb, hogy a pályákon lévő összes zugot gondosan vizsgáljuk át, a fontosabb helyeket a program a térképen egyébként narancssárgával ki is jelzi. A harcok során ajánlatos minél több csapattechnikát alkalmazni, mivel így nagyjából egyszerre ugranak szintet karaktereink. Az ellenfeleket érdemes közelről kaszabolni, mivel ebben az esetben nem nincs elegendő helyük a támadáshoz – ekkor a lassul a szörnyek támadási sebessége, mert hely hiányában mindig visszaugrálnak az ostobák, szabad placc reményében. Nem utolsósorban pedig ne sajnáljuk a felszerelési tárgyakra a pénzt, mert a nehezebb szinteken már nem elegendő a jó reflex, szükségünk lesz védőfelszerelésekre és komolyabb fegyverekre is.

Kezdjük az értékelést a sokak által legfontosabbnak tartott szemponttal, mégpedig a grafikával. A programozók megdolgoztak a pénzükért, mert a játék nagyon jól néz ki, értve ezalatt a tájat, a karaktereket és a speciális effektusokat is. A víz megvalósítása nagyszerűen sikerült, szinte minden tükröződik benne (nemcsak szereplőink). Az őszies időjárás miatt a pályákon lehullik a fákról az elsárgult falevél... stb., annál azért jóval gyengébb kivitelűek. A karakterek egyébként erősen emlékeztetnek a Tetsuya Nomura által képviselt vonalra, amit a Final Fantasy VIII-ban vagy a Bouncerben láthattunk. Habár hőseink kidolgozottsága nem mérhető a Bounceréhez, a videobejátszások és átvezető animációk minden dicséretet megérdemelnek. Az audiovizuális élmény tehát jelesre vizsgázott. A szereplők párbeszédeit immár egyre kevesebb helyen írja ki a gép, mivel embereink többnyire inkább beszélnek, kiküszöbölve a régi RPG-k sablonos tulajdonságát, miszerint a karaktereknek nem volt hangjuk, maximum az átvezető filmeken. Az irányítás is jól sikerült, egyszerűen hívhatjuk segítségül csapattársainkat, ha netán valami brutálisabb támadást akarunk végrehajtani, és a tárgylista használata is pofonegyszerű, és ha már itt tartunk, jegyezzük meg, hogy a felszerelések palettája igen széles. Rengeteg fajta kiegészítő van a tarsolyban, csak győzzük fizetni. Néha még poénos dolgokat is akasztgathatunk szereplőinkre, például halloween-fejet, palacsintasütőt, Batman-köpenyt. Jöhetnek a negatívumok: habár a táj felépítése szép, de picit egyhangú. A sztori pedig nem valami magával ragadó és eredeti, kicsit többet kellett volna nyújtani, ha valóban versenyre akartak kelni a Final Fantasyvel. Kimaradt továbbá az RPG-ket olyannyira meghatározó jellemző, az érzelem. Ennek itt nyomát sem nagyon látjuk, bár mivel nincs igazi sztori, nem is igazán lényeges. Az Agetec ennek ellenére büszke lehet arra, hogy szinte egyedüli (habár esélytelen) vetélytársa a Squaresoft méltán népszerű sorozatának.

Z.G.
corgan@freemail.hu



Van egy olyan érzésem, hogy itt még bajok lesznek!

**POZITÍVUM**

- Ötletes megoldások tömkelege
- Egyedülálló, könnyen kezelhető harcrendszer
- Látványos grafikai megvalósítás

**NEGATÍVUM**

- Túlságosan lineáris játékmenet
- Nem túl izgalmas és eredeti sztori

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Final Fantasy X | 02/04 | 95% |
| Forever Kingdom | | |
| Evergrace | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 88 % |
| HANG | 83 % |
| ÉRTÉK | 81% |

1 játékos ■ NTSC ■ www.agetec.com

# STATE OF EMERGENCY

## TÖMEGHISZTÉRIA

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ TAKE 2/ROCKSTAR GAMES FEJLESZTŐ VIS ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2002.02.22. PAL



■ Az épületen gyors átalakítást hajtottam végre



■ Könnygáz és kommandósok: ez csapdának tűnik

Úgy tűnik, a Rockstar Gamesnél sportot űznek abból, hogyan lehet egyre bizarrabb játékokat kiadni – borzolva ezzel a „jó ízlésű" kritikusok idegeit. Miközben a Grand Theft Auto 3 pofátlan módon már hetek óta a sikerlisták élén tanyázik, most a State of Emergency rátesz még egy lapáttal a „szörnyűségekre", elvégre a játék helyszíne nem más, mint egy város, ahol zavargások törtek ki. A megfelelő embert a megfelelő helyre: most aztán kiélheti mindenki a lappangó ösztöneit, hiszen nincs is annál jobb, mint könnygázsprayvel lefújni valakit, vagy baseball ütővel egyengetni a rend őreit. Azaz még-is: mert amikor egy Kalasnyikov ravaszát húzhatjuk meg, vagy Molotov-koktélokkal felszerelkezve mehetünk „plázázni", az kétségtelenül még felemelőbb. Na persze csak akkor, ha mindezt úgy tálalják, hogy a rémtörténet szereplői inkább legyenek karikatúrái a mai társadalomnak, mintsem hús-vér emberek – nehogy már valaki komolyan vegye az egészet.

A State of Emergency tulajdonképpen a régi, Final Fight-féle játékok modern mása: azoké, amelyekben minden mennyiségben jöttek a kiütésre váró gazemberek, s amellett, hogy pofonokat oszthattunk, hozzájuk hajíthattuk a tereptárgyakat is, vagy alkalomadtán még lőfegyvereket is bevethettünk. Amiben viszont ez a játék páratlan, az a hihetetlenül mozgalmas helyszín. Szó szerint teljes a káosz a városban: némelyek egy TV-vel a hátukon rohannak, mások egy sütőt lovasítottak meg, s akadnak olyanok is, akik inkább a pénztárgépet nyúlták le valahonnan. A rendőrök nem igazán tesznek semmit: illetve csak akkor látnak munkához, ha mi felbukkanunk a színen – akkor viszont hamar mozgásba lendülnek a gumibotok, s bőségesen mérik az ütlegeket. Vadásznak ránk, illetve a bajtársainkra, ugyanis a játékban egy bizonyos Ellenállásnak vagyunk a tagja. A sztori 2035-ben játszódik, amikor a világot uraló óriáscég, a Vállalat sárba tiporja a demokráciát. Önkényuralmát eleinte jóléti államnak tünteti fel, de amikor Capital Cityben páran lázadni próbálnak a hivatalos agymosás ellen, rögtön kihirdeti a szükségállapotot, és kimutatja a foga fehérét. Ebbe a káoszba csöppenünk bele.

Jóllehet a játékos a szabadság harcosaként a gonosz Vállalat ellen küzd, azért arra is van mód – sőt üzemmód is – hogy egész egyszerűen csak törjünk, zúzzunk, és gyilkoljunk. Erről szól a Chaos mód, ahol kellő vehemenciával tombolva folyamatosan kapjuk az idő- és életbónuszokat. Eközben mindenért pontot kapunk, kivéve azt, ha civileket gyilkolunk. (Sőt ha aktív a „civilian penalty" kijelző, még pontlevonás is jár értük.) Küldetések a chaos módban nincsenek, maximum néhány elpusztítandó tárgyra mutathat rá a játék – az aktuális célokat jelző, színes nyílnak ebben a módban tehát nincs sok szerepe. A Chaos módot fix 3 vagy 5 perces változatokban is játszhatjuk, sőt megfelelő pontszámok elérésével még újabb változatokat nyithatunk meg. Az előhozható Last-Clone Standing módban nincsenek civilek, csak klónok, s ugyanez szintén van időzített verzióban is, amit teljesítve pedig végül megkapjuk az Unlimited módot, aminél a végtelenségig vacakolhatunk a négy helyszín valamelyikén.

A játék fő attrakcióját azonban nem a különféle Chaos módok jelentik, hanem a Revolution mód. Forradalmárként már jóval konkrétabb célkitűzésekkel látnak el minket. Összesen 175 küldetés elébe nézünk, melyek eltérő nehézségűek és bonyolultságúak. Van amikor csak meg kell szereznünk bizonyos dolgokat (információt, gyógyszert stb.), de van amikor testőrködnünk kell – például amikor hackereket kell fedeznünk, és biztosítani számukra a nyugodt munkakörülményeket (nem szabad beengednünk senkit az épületbe). Hogy mi az aktuális célpont, azt mindig világosan mutatja az útjelző nyíl. A bevásárlóközpontból 35 ilyen küldetés teljesítésével léphetünk tovább a kínai negyedbe, ahol 50 megbízás vár ránk, majd következik az East Side, és a Vállalat központja. A helyszínek teljesítésével nemcsak a küldetések fogynak, de a megnyitható karakterek száma is – merthogy az Ellenállásnak öt tagja is aktív szereplője a játéknak. Az ex-rendőr McNeil, a cseppet sem aktakukac külsejű jogásznő, Libra után tehát választható lesz még három hasonló kaliberű figura. A karakterek természetesen a külsejükön kívül a tulajdonságaikban is különböznek: az elsőként megnyitható,






■ Rendőri túlkapások márpedig vannak



■ Eltakarítok néhány szemetet




■ Ő már sosem lesz fejes a bandában



■ Hol is vagyok tulajdonképpen?

sörhasú Spanky ökölcsapásai például valamivel erősebbek McNeilénél, de ugyanakkor lassabb a fickó.

A küldetésrendszer kiköpött olyan, mint a GTA3-ban. Mindig van egy megbízó, akitől sorban kapjuk a feladatokat. Ha elszúrnánk valamelyiket, gond egy szál se: visszatérve a megbízóhoz újra megkapjuk a munkát, mert mindig csak azután gördül tovább a történet, hogy az aktuális küldetést teljesítettük. Amikor már több állásajánlatunk is van, akkor az eligazításoknál a Reject gomb használatával visszautasíthatjuk a felkínált melót. Szó se róla, előbb-utóbb úgy is be kell vállalnunk mindegyiket, úgyhogy maximum halaszthatjuk a keményebb akciókat. A körözési szintünk szintén a GTA3 mintájára alakul, tehát a Vállalat rendfenntartói csak akkor támadnak agresszívan, ha épp valami fontosat csinálunk. Noha egy barátságos fejbekólintásra mindig szívesen vendégül látnak minket, csoportosan csak akkor másznak ránk, amikor okuk van rá, s előfordulhat az a kissé paradox helyzet, hogy amikor végzünk egy munkával, hirtelen megfeledkeznek arról, hogy két pillanattal korábban húsz kollégájukat lőttük szitává – és szépen szétszélednek. A körözési szintnek kijelzője ugyan nincs, de amikor a rendőrök ellenséges szándékkal közelednek (vagy akár mások is, elvégre gyakran a tolvajok vagy utcai bandák tagjai is ellenünk fordulnak), azt onnan tudhatjuk, hogy kis piros háromszög jelenik meg fölöttük – vagy éppen egy bomba-ikon, ha mondjuk egy öngyilkos merénylőről van szó. Ezek nélkül a tömegben bizony nehéz lenne kiszúrni a támadókat.




■ Lám a tömegoszlatáshoz nem csak a kommandósok értenek

A játékban kétségtelenül az a legnagyobb muri, hogy az ütésen, rúgáson, sőt egy karakterenként más speckó mozdulaton kívül igen tetszetős fegyverarzenállal irthatjuk az ellent (bár egyszerre csak egy dolog lehet nálunk). Míg a gumibottal vagy a sokkolóval gyakran csak ájulást idézhetünk elő, addig az M16-os, a helikopter-géppuska vagy a shotgun biztos nyomot hagy az áldozatban – és nem csak az emlékezetében. Aki közvetlen közelről néz szembe a shotgun csövével, az még a fejét is elveszítheti.... De egyéb módokon is törhetünk borsot a Vállalat munkatársainak orra alá: mint például borsspray-vel, ami halálos dózisú illatanyagot tartalmaz. Ha pedig egy gránátvető, egy rakétavető, egy lángszóró, vagy netán egy Molotov-koktél kerül a kezünkbe, akkor isten irgalmazzon azoknak, akik a közelünkben tartózkodnak. Csak arra kell vigyázni, nehogy magunkat is felrobbantsuk vagy meggyújtsuk. Na nem mintha a halál túlzottan visszavetné a karrierünket. Csak az aktuális küldetéstől kell folytatnunk az akciót, ha pedig eközben egy időre megunnánk a játékot, kilépésnél a gép automatikusan ment. (A Revolution módban bármikor menthetünk, a chaos módban pedig a menetek végeztével.)

Capital City lakói tulajdonképpen elég egyszerűek, nem sok poligont használtak hozzájuk, ennek ellenére elképesztő a látvány, amikor egy forgalmasabb téren néha 150-200 fős tömeg hömpölyög, s mégsem tapasztalható lelassulás. A terep szintén csak közepesen kidolgozott, ugyanakkor minden kirakat betörhető, a parkoló autók mindegyike a levegőbe repíthető, és szinte bármilyen kisebb tárgy, ami az utunkba akad, fegyverként használható. A székeket, táblákat felkapva szétverhetjük azokat az üldözőink fején, vagy akár bezúzhatunk velük is néhány ablaküveget. A mozgalmassága az audio is besegít. A zene ugyan nem különösebben pumpálja fel az adrenalint, de a hangok frankón messzire jelzik, merre is ténykedünk. Megszólalnak a riasztók, csörömpöl a kitört üveg, üvöltenek az égő emberek. Az „alapzajok" sem rosszak: bevásárlóközpontban a teljes káosz közepette bájos hangú bemondó folyamatosan olyan közleményeket olvas be, mint „feltörték ezt és ezt a rendszámú autót", „a nyilvános kivégzés hamarosan megkezdődik" – szóval zajlik az élet.




■ Tűzijáték hétköznap Capital Cityben

Capital City atmoszférája tehát rendkívüli. Kár, hogy kizárólag erre nem igazán lehet egy teljes játékot felépíteni. Idővel hozzászokunk a felbolydult városhoz, s miután már fél órája futkározunk ide-oda, kezd ellaposodni az egész. Nem szólva arról, hogy a küldetések keményedésével egyre inkább idegesítővé válik a borzalmas kamerakezelés. Egy olyan játékban, ahol állandóan üldöznek minket, nem túl szerencsés, ha a kamerás is állandóan a nyomunkban van. Így aztán nem látunk semmit a hátulról közeledő ellenségből – jóllehet manuálisan szerencsére körbeforgathatjuk a perspektívát. Az automata célzás sem kielégítő. A kifeküdt palikat ütlegelve vicces dolognak tűnik a hullagyalázás, de ez gyakran eltereli a karakterünk figyelmét az igazi veszélyről. A lőfegyverekből ráadásul pillanatokon belül kilőjük az egész tárat, így roppant idegesítő, amikor hullákra pazaroljuk a muníciót. Szóval jópofa, hangulatos játék a State of Emergency, de csak egy ideig.

V.Z.
vzoli@vogel.hu




■ Megpörköllek tesókám!

**■ POZITÍVUM**

- Óriási tömeg az utcákon
- Lerombolható város
- Hatékony fegyverek

**■ NEGATÍVUM**

- Túl egyformák a küldetések
- A kamerakezelés és az automata célzás nem mindig a legoptimálisabb

**■ BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Grand Theft Auto 3 | 02/01 | 88% |
| Max Payne | 02/03 | 82% |
| State of Emergency | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 80 % |
| ÉRTÉK | 78% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.rockstargames.com

# FINAL FANTASY VI

## A KONZOLJÁTÉKOK DICSŐ MÚLTJA A PLAYSTATIONÖN

TÍPUS RPG KIADÓ SONY FEJLESZTŐ SQUARESOFT MEGJELENÉS 2002.03.01. PAL



Remélem, ez a szöszi is a titkárnő-válogatásra érkezett




A kezelőfelület antik, de ismerős




Döbbenet: ez VARÁZSOL!!!

Egy igen régi adósság törlesztésére került sor a Final Fantasy VI európai verziójának megjelenésével. A játék eredetileg 1994-ben Super Nintendo-n jött ki először, és igen gyorsan a sorozat rajongói nagy részének a kedvence lett – és sokuknak még ma is az, ami azért elárul valamit a játékról. A Playstationös megjelenés azonban nem jelentette azt, hogy az FFVI-ot teljesen modernizálták volna, „csupán" kapott néhány gyönyörű FMV-t és a játék immár Playstatinonön fut, ám grafika, zene és hanghatások terén is „csak" annyit tud, mint a SNES-es eredeti. Ez azonban nem tántoríthat el egyetlen igazi Final Fantasy-rajongót sem attól, hogy végigjátssza ezt a részt is. Nézzük milyen is az a játék, ami ennyi embert rabul ejtett.

1000 évvel ezelőtt a világ – melyben e történet játszódik – a Mágusháborúban már majdnem teljesen elpusztult, a civilizáció csak a világ védettebb szegleteiben maradt fent. A nagy háború után a mágia eltűnt, a világ pedig újra fejlődésnek indult, melynek alapja immár a mágia helyett a technika lett. Úgy tűnt a mágia már csak a régi idők keserű emlékeiben él tovább, és nem lesz többé a pusztítás eszköze. Ám egyszer csak megjelent egy Terra nevezetű hölgyemény, aki képes volt az ősi mágia használatára. Ez rögvest a technikahasználó birodalom célpontjává tette, gyorsan el is fogták, majd egy rabszolgakoronával a birodalom irányítása alá vonták, hiszen az ősi, mindent elpusztító erőt a birodalom érdekeinek kell alárendelni. Egy bányában azonban furcsa (és erősen mágiaszagú) dolgok történnek, melyeknek kivizsgálására két katona felügyelete alatt – az immár "tökéletesen" kontrollált – Terrát küldi az uralkodó.

Itt lépünk be a képbe, innentől mi irányítjuk Terrát és két kísérőjét kiknek neve – Wedge és Biggs – sem hangzik ismeretlenül azoknak, akik játszottak más Final Fantasy-játékokkal. Az irányítás egyszerű és ismerős, a megjelenítés meg olyan, ami a 16 bites konzolok idejében megszokott volt – felülnézeti 2D-s, ami nagyon nem különbözik mondjuk az FFVII-étől, könnyen hozzá lehet szokni. Előbb-utóbb harcba is kell bocsátkoznunk, ami szintén ismerős lesz. Eleinte Terra, és két kísérője is úgynevezett Magitech páncélban nyomulnak – ez az intro alapján kb. úgy néz ki, mintha egy mechet keresztezték volna gőzgéppel –, amely igencsak alkalmatos eszköz a felbukkanó ellenséges létformák pacifikálására, illetve a kollégák egészségének karbantartására. Ennek tetejébe Terra még mágiát is tud használni, így nem lesz nehéz dolgunk az előrejutásban. Gyorsan kiderül, hogy ami a galibát okozta a bányában az egy úgynevezett Esper, valami mágikus bigyó. Ez eltünteti Wedge-t és Biggset, és Terra egyedül marad. No nem sokáig, jótét lelkek megtalálják és leoperálják a fejéről az uralkodó rabszolgájává tevő koronát és hipp-hopp már benne is vagyunk a birodalom és a nekik ellenálló, a mágia ismételt felbukkanásában hívő Visszatérők elnevezésű csoport közti huzavonában. Terra pedig arra lesz figyelmes, hogy egy kisebb hadsereg veszi körül. Elsőnek egy tolvaj – hoppá! ezt visszavonom –, szóval kincsvadász veszi pártfogásába. Majd jön egy király (!), aztán annak – a trónigénylésről lemondott – harcművész testvére (!!), illetve a Visszatérők ellenállási csoport vezetője (!!!). És így tovább – azzal senki nem vádolhatja a társaságot, hogy unalmas, hétköznapi fazonokból áll. Mikor már kezdenénk megszokni a kompániát, az széthullik, és nekünk választanunk kell, hogy éppen melyikük kalandozásait irányítjuk a következőkben. A Final Fantasy VI kitűnik a sorozatból azzal, hogy hatalmas mennyiségű szereplőt vonultat fel, amely szereplők mindegyikének saját motivációi és céljai vannak. Érdekes megfigyelni, hogy bár a megjelenítés – mai szemmel nézve – igen kezdetleges, mégis ezek a két dimenziós sprite-ok milyen kifejezők tudnak lenni, amikor valamely érzelmet vagy hangulatot kell kifejezniük – még akkor is, ha azt kicsit eltúlzottan, kissé komikusan is teszik. A másik, amiben a hatodik rész még igen erős, az a tárgyak, skillek, relicek, esperek (ezeken alapszik a mágiarendszere a játéknak) által biztosított rengeteg kombinációs lehetőség. Rengeteg megtalálni való tárgy vár



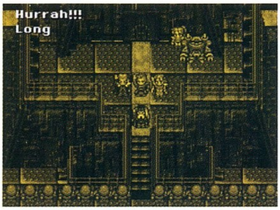
Harvest Moon feeling




Moogle-k segítenek megvédeni Terrát




Érdekes nevű hősnőnk első harca.




Érdekesen lengetik a karjukat ezek a ficerék




Edgar lelkesítő trombitajátékkal kedveskedik harcoló társainak




Na, majd talán legközelebb!



Naná, hogy chocobo!




Itt osztják a jótanácsokat

ránk a világban, igaz ezek nagy része el van rejtve, de megéri kutakodni utánuk, mert egy komolyabb harcban igen sokat számíthatnak. A fegyverek, pajzsok és páncélok közül azokat érdemes használni, ami a legtöbb sebzést illetve védelmet adja. A skillek egy része a karakterek sajátja, mint Terra Morf képessége, Locke lopkodása, vagy Sabin Blitz támadásai. Más skilleket relicek használatával használhatunk. A relicekből egy karakteren egyszerre kettő lehet. Ezek adhatnak védelmet, skillt, erősíthetnek skillt stb. Az egyik leghasznosabb közülük a ribbon, ami minden abnormális elváltozástól (lassulás, kővé válás stb.) véd. Természetesen az erősebb tárgyak és relicek nem kaphatóak boltban, meg kell találnunk őket rejtett ládákban, le kell csapnunk érte lényeket, illetve el kell csenni harc közben. Az espereket használva megszűnik Terra monopóliuma a mágiahasználat terén. Az esperek egyszerre varázs és idéző matériák – FFVII-esen szólva. Ám nem csak közvetítik, hanem tanítják is a mágiát, ezért is érdemes mindegyiket, illetve lehetőleg minél többet megtalálni belőlük, hiszen lehet, hogy erősebb varázslathoz, vagy gyorsabban tanító esperhez jutunk. Az esperek a karaktereink tulajdonságait is fejleszthetik, ezért érdemes úgy elosztani őket, hogy mindenkinek meglegyen minden varázslata, illetve mindenkihez olyan Esper kerüljön, ami azt a tulajdonságát fejleszti amelyre a leginkább szüksége van. A tanulás azonban nem egy gyors dolog, főleg olyan esper esetén, ami lassan tanít, úgyhogy néha nem árt leállnunk kicsit fejlődni a karakterekkel, lehetőleg olyan helyen, ahol viszonylag kis veszéllyel igen gyorsan fejlődhetünk. Végülis ez sem olyan nagy újdonság, azt hiszem aki már játszott Final Fantasy-játékkal, az tudja hogy megy ez (pl. Cactuar Island, Island closest to Hell stb.). Az esperek nevei közt is lesznek ismerősök (pl. Ifrit, Shiva), és a megszerzésüket is néha a legyőzésüknek kell megelőznie.

Érdekes így a későbbi Final Fantasy-epizódok után játszani az FFVI-al, így látható, hogy mi változott, mi hova fejlődött és mennyi minden megvolt már ezekből a játékokból egy olyan játékban, ami 16 bites konzolra készült eredetileg. A grafika és a hanghatások a mai igényekhez képest persze megmosolyogtatóak – no nem feltétlenül rossz értelemben, hisz kedvesek és szeretetreméltóak hőseink még akkor is ha nem állnak 10000+ poligonból, hanem „csak" egyszerű sprite-ok. Az ellenség karakterei pedig egyszerűen komikusak így, például amit Kefka művel a Figaro kastély alámerülésekor – na az csúcs! A zene pedig egyszerűen hihetetlenül ott van a spiccen, ennyit mondjuk el is várunk Nobuo Uematsu szamától, akinek a művei nagyban felelősek a játék hangulatáért.

Ha az antik grafikát és hanghatásokat nem számítjuk – márpedig miért tennénk –, akkor kevés negatívumról beszélhetünk a Final Fantasy VI-tal kapcsolatban. Ami kicsit zavaró, az hogy a Playstationre való átíráskor jobban odafigyelhettek volna a töltögetés minimalizására. Nem látom be, hogy a menük miért nem maradhatnak mindig a memóriában, miért kell mindig a töltögetésre várni, mikor használni akarunk egy tárgyat, felszerelést akarunk váltani, illetve menteni szeretnénk. A városokat sem kezeli egy egészként, ha bemegyünk egy házba, rögvest jön a töltögetés, harcoknál úgyszintén. Nem érzem úgy, hogy ezek a helyszínek lennének akkorák, hogy erre feltétlen szükség lenne. Ezek az apróságok azonban eltörpülnek a játék erősségei mellett, melyek a Final Fantasy VI-ot az egyik legjobb RPG-vé teszik. Lehet hogy kicsit elfogult vagyok a Final Fantasy-játékokkal, de eddig még egyik sem okozott csalódást – vagy ha mégis, az csak kellemes volt. Akit csak a legszuperebb grafika és a gyönyörű FMV-k vonz a Square-játékokban – mondjuk az utóbbiakból azért akad ebben is pár – annak nem feltétlenül fog tetszeni az FFVI. Ám aki elfogadja, hogy ez egy 1996-os SNES-es játék, az örülni fog ennek a remek játéknak. Külön bónusz a játék mellé adott Final Fantasy X demó CD, melynek – sajnos csak – a PS2 tulajdonosok örülhetnek.

Draco
dracoi@chello.hu




Vargas otthon hagyta a szemüvegét




Az első boss – nem néz ki veszélyesnek




Ez a rafting egyre vadabb lesz

**POZITÍVUM**
- Final Fantasy hangulat
- Jól eltalált sztori
- Jópofa karakterek

**NEGATÍVUM**
- Sok töltögetés

**BARÁTOK KÖZT**

| | | |
|---|---|---|
| Chrono Cross | 00/01 | 90% |
| Final Fantasy VI | | |
| Breath of Fire IV | 01/02 | 86% |

GRAFIKA -
HANG -
ÉRTÉK 88%

1 játékos ■ PAL ■ www.playonline.com

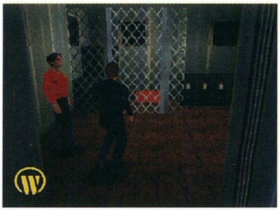
# LARGO WINCH COMMANDO SAR

## LARGO MACGYVER

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ UBISOFT ENTERTAINMENT FEJLESZTŐ REBELLION MEGJELENÉS 2002.02.21. NTSC




Az egyik elvetemült, Ms. Fritz. Véletlenül nem francia ez a játék?



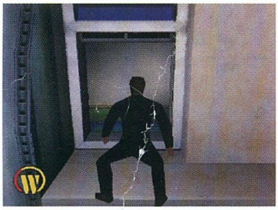
Veszélyes láda lehet, ha így le kell zárni



Nem mondhatod, hogy nem figyelmeztettelek

A pénz nem boldogít – tartja az ismert mondás. Tegyük hozzá, nem alaptalanul. Az ősi bölcsesség igazát most Largo Winch, a híres multimilliárdos-csemete is megtapasztalhatta. Már ha feltételezzük, hogy aki kipeckelt szájjal, egy székhez kötözve ücsörög a saját, terroristáktól hemzsegő gyárában, nem boldog.

Hősünk, a derék, jóképű Largo sajna pontosan ebben a szituációban találta magát, amikor véletlenül épp a venezuelai vegyigyára vezetését ellenőrizte. Az értékes intézményt megszálló öntevékeny szervezet, a SAR (South-American Redemption) joggal válthat ki némi aggodalmat az ifjú tulajdonosból, ugyanis akciójuk hosszú távú célját egy helyes kis időzített bomba telepítésével meglehetősen egyértelművé tette. Terrorista barátaink azonban láthatóan nem olvastak képregényeket, különben tudták volna, hogy Largot fogjul ejteni, és életben hagyni igen nagy botorság. Főhősünk természetesen nem nézheti tétlenül az értelmetlen pusztítást, és MacGyvert megszégyenítő leleményét latba vetve dugába dönti a gonosz ellen vérmes reményeit. Már csak az a kérdés marad megválaszolatlan, hogy a ki vezényelte jó helyre, jó időben a pitiáner terroristabandát...



A betörők kézikönyve szerint a becsületes betörő csak az ablakot használja

A sztori alapján nem meglepő, hogy bejelentkezéskor egy kellemes 3D akció-kalandjáték kellős közepébe csöppenünk (bár ismerve az UbiSoft eddigi munkáit, egy flipper is ugyanilyen valószínű lett volna). Küldetésünk célját kitalálni sem túl nagy fejtörő: akárcsak a többi akciójátékban, ki kell húznunk főhősünket szorult helyzetéből, majd kiderítve a SAR megbízójának valódi kilétét és szándékait, keresztülhúzni piszkos számításait.

Igen ám, csakhogy ez a feladat egyáltalán nem olyan pofonegyszerű, mint amilyennek hangzik. Largonk ugyanis ízig-vérig europai szuperhős, alkotói elsősorban kalandos sorsával, bátorságával, legyőzhetetlen akadályt nem ismerő intelligenciájával és tettrekészségével emelték az átlagember szintje fölé, nem holmi emberfeletti képességekkel. Tengerentúli kollégáival szemben nem tud repülni, a plafonon mászkálni, vagy felhőkarcolókkal dobálózni, igaz, az alsónadrágját sem kell feltétlenül kívül hordania. E normalitásnak viszont megvan a maga ára: szuperhősség idevagy oda, Largonknak, mint minden embernek, a hatékony harchoz fegyverekre van szüksége.

Azaz, inkább csak lenne, mivel főhősünk fegyvertára a nagyon komoly gázsprayben merül ki, ráadásul ahhoz sem rögtön az első pályán jutunk hozzá. (Teljesen jogos: hogy is nézne az ki, ha a csúcsfegyvert már az elején megszerezhetnénk!) Ellenfeleink viszont lelkiismeretes terroristákhoz illően bőven el vannak látva mindenféle kedves kis célszerszámmal. Ennek köszönhetően a lovagias, szemtől-szembe letámadó harcmodor nem kimondottan az örök élet titka. Többek közt már csak azért sem, mivel a hét szint küldetéseinek egy tekintélyes hányadát már akkor elbuktuk, ha véletlenül nem lábujjhegyen osontunk, és valaki meghallotta lépteink zaját.

A Largo Winch ugyanis alapvetően kémkedős játék. Feladataink jelentős részében a puszta túlélés mellett információkat kell gyűjtögetnünk, amely gyakorlatban leginkább James Bond és egy profi karbantartó szakmai kihívásainak sajátságos egyvelegét jelenti. Állig felfegyverzett őrszemeket, kamerákat kerülgetve, riasztókat kiiktatva trezorok zárát törjük fel, szekrényeket kutatunk át titkos dokumentumok reményében, de sor kerülhet ne adj' isten még bombák hatástalanítására is. A porkolábok módszeres elkerülése, illetve esetleges kiiktatása mellett rengeteg időt tölthetünk mindenféle munkálatokkal, különböző műszaki berendezések üzembe helyezésével. Nemes munkánkhoz különféle eszközök is rendelkezésünkre állnak, az agyhullám-detektortól kezdve a nanotechnológiát képviselni hivatott csavarhúzóig.

Nem csoda, hogy ilyen mostoha munkahelyi körülmények mellett a túlélés legfontosabb feltétele, hogy tökélyre fejlesszük lopakodási képességeinket. A zajtalan settenkedés nem kizárólagos, csupán alapfeltétele észrevétlen haladásunknak, hiszen az egész némaságot megette a fene, ha a sarkon kifordulva épp egy arra bóklászó katona karjaiba futunk. E roppant kínos szituáció elkerülésére szolgál az agyhullám-detektor, amely a nemkívánatos elemek tartózkodási helye és testhelyzete mellett még ráadásul készültségi állapotukról is pontos felvilágosítást ad. Ugyanis bármilyen nem lopva végrehajtott tett elsőszörre még csak az őrök hallgatózását vonja maga után, amelyet a hasznos kis műszer figyelmeztető színváltozásával jelez, így az impozáns „GAME OVER" felirat szemrevételezése valamivel ritkábbá válik. Nem beszélve arról, hogy az egyes részfeladatok megoldásához sok esetben szükség van a strázsák figyelmének elterelésére, amit egy hallható lépéssel eredményesen megvalósíthatunk, kettő viszont már végzetes lenne. Nem kell magyarázni, hogy a figyelemszintet mérő kütyü nélkül mekkora eséllyel lehetne ezt a kényes műveletet nyélbe ütni...

És itt jön be a képbe a játék egyik legpozitívabb jellemzője – azaz, hogy nemcsak a fakezűeket hozza nehéz helyzetbe, hanem – műfajában nem mindennapi módon – még némi intellektuális kihívást is jelent. És nem is akármilyet, már az első pályákon is elgondolkodtató, taktikai problémák megoldásához köti továbbhaladásunkat, amely néha igencsak időigényes feladat tud lenni. Na és persze egy idő után kellően idegesítő is, pláne, hogy a megoldásához semmiféle ötletszikrát nem kapunk a játéktól. Bár, ki tudja, lehet, hogy így igazi a kihívás...

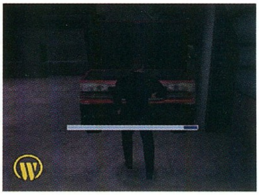
Persze azért az akció sem hiányozhat a palettáról, egy szuperhős végülis nem sunnyoghatja csak úgy át az egész cselekményt. Bár kétségkívül fegyvermániával nemigen lehetne megvádolni hősünket, azért nem vagyunk teljesen védtelenek. Úgy tűnik, Largo ha nem is



■ Az igazi cyberpunk: Largo betölti a könyvet



■ Ne akard, hogy megüsselek!

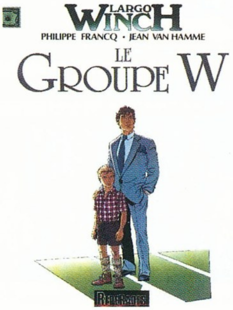


■ Autószerelésből mindig is jó voltam

## A LARGO WINCH SZTORI

Largo Winch alakja 1990-ben született két belga rajzoló, Jean Van Hamme és Philippe Francq tollvonásai nyomán. Mint minden multimilliárdosnak, természetesen őt is sanyarú gyerekkorral ajándékozta meg teremtője. Ahogy az már csak képregényhősi berkekben lenni szokott, egy csodálatos véletlen jóvoltából a szegény kis jugoszláv árva sorsa gyökeresen megváltozott: egy nagy hatalmú iparmágnás, Nicolas Winch őt szemelte ki fogadott fiaként. Nevelőapja különös halálával az ifjú Largo megörökölte a multinacionális konszern, a W9 elnöki székét, no és vele együtt persze apja egykori ellenségeit. Az új tulajdonos teljes gőzzel veti bele magát a cég ügyeinek tisztázásába, és újsütetű barátai, Joy Arden, Simon Ovronnaz és az egykori KGB-s profi hacker Georgi Kerensky segítségével példásan megbünteti apja gyilkosait. Ám a felelősök megbűnhődésével az ügy korántsem ér véget, a nyomozás előrehaladtával egyre több rejtély bukkan elő apja titokzatos életéből.

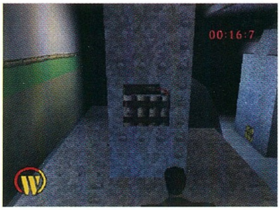
A képregény mindjárt a megjelenésekor szokatlan sikert aratott, s Largo fokozatosan az egész francia nyelvterület egyik legnépszerűbb figurájává nőtte ki magát. Diadalát elsősorban a főhős és barátai rendkívül jól eltalált, emberi léptékű személyiségének köszönhette. Egyre-másra jelentek meg az ilyenkor kötelező kiegészítők (pl. a Largo-kártyák), míg végül a mesehős tavaly tévésztárrá avanzsált. Nem is kellett sokáig várni, hogy a rajongók végre aktívan bekapcsolódhassanak a történet alakításába kedvenc konzoljukon keresztül. Az idén megjelent PSX-es és Nintendo GameCube-verzió után már folyamatban van a PS2, illteve az Xbox átirat tervezése. Fentieket tekintve nem lenne meglepő, ha már készülne is a következő rész...



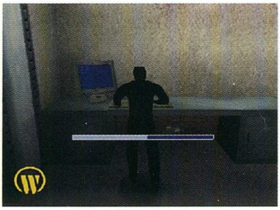

egy kimondott „bruszli", a puszta kezes harcművészetben szerzett némi jártasságot. Mielőtt még a játékba belevágnánk, felkészültségét érdemes letesztelnünk a Training-módban, a program ugyanis itt minden alapműveletet begyakoroltat, amelyet a játék során használnunk, és persze kombinálnunk kell. Négy-öt bevitt ütéssel, illetve rúgással Largo bármelyik ellenfelét leterítheti. (Természetesen a leghatékonyabb támadás továbbra is a hátulról mért tarkóütés, úgyhogy a lopakodást béketik a bunyóban sem mellőzni.) A bökkenő csak az, hogy ez Largora is áll, tehát a testi fenyítéssel vigyázni kell, mert a nagymama és a befőtt viszonya könnyen a befőtt javára sülhet el, különösen akkor, ha ez utóbbi egy nagy kaliberű maroklőfegyverrel hadonászik a peches nagymama orra előtt...

Külön elismerést érdemel, hogy e bonyolult feladványokat példamutató irányítással oldották meg. A sokféle funkciót sikerült érthetően és átláthatóan kódolni, még a kezdő játékosok sem fognak belezavarodni. Akik mégis bizonytalankodnának, feltétlenül játsszák végig a Training módot, ez ugyanis a játék összes elemét világosan ismerteti, ráadásul egy ötletes kerettörténetbe ágyazva.

Bármennyire sok dicsérnivaló akad a játékon, sajnos a hibákról is meg kell emlékeznünk. Először is: bár a kiadó szerint akció-kalandjátékkal állunk szemben, a kalandvonulat jelenléte megkérdőjelezhető. Legalábbis reménykedjünk, hogy erről van szó, mert ha a lineárisan előrehaladó cselekményt vagy az összeszedhető tárgyak rögzített felhasználási körét kalandelemnek nevezik, akkor ennyi erővel akár szerepjátéknak is becézhetnénk. A kaland ugyanis azt jelentené, hogy különböző helyszíneken szerzett ismereteket, tárgyakat




■ Nahát, valaki itthagyott egy vekkert!



■ Na ezt még legyakom, aztán indulok

kombinálunk, hogy megoldjuk a logikai mozaikokat. Én egy kicsit erős túlzásnak érezném, hogy a lifteket irányító azonosító kártya felvételét logikai mozaiknak nevezzük...

Kevésbé feltűnő hiba, hogy kissé kevésnek számít a hét küldetés, bár kétségtelen, hogy egy-egy pályán meglehetősen sokat szöszölhetünk, amíg rájövünk a helyes megoldásra.

Összességében nézve a Largo Winch Commando SAR minden baki ellenére egész jó kis játék, amely előreláthatólag hatékonyan oldja majd meg felesleges időnkből származó gondjainkat. Ráadásul még a grafika színvonalára sem lehet egy rossz szavunk sem, a textúrák szépek, a tárgyak egy kicsit poligonosak, de 3D kellemes, a PSX lehetőségeit igen jól kihasználja. Egyszóval, minden megvan, ami egy jó játékhoz kell, csak legyen elég türelmünk végigjátszani...

Lysergize
lysergize@excite.com



■ Végre valami fantáziadús világítás

### POZITÍVUM

- Kemény küldetések
- Kellemes 3D grafika
- Könnyű irányítás

### NEGATÍVUM

- Nincsenek kalandelemek
- Kevés küldetés
- Könnyen kitalálható, bugyuta cselekmény

### BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Metal Gear Solid | | |
| Syphon Filter 3 | 01/12 | 90% |
| Largo Winch Commando SAR | | |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 78 % |
| ÉRTÉK | 83% |

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.largowinch.com

# PRO EVOLUTION SOCCER

## ■ RANDÁBB - DE SEMMIVEL SEM ROSSZABB!

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ/FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2002.02.15. PAL



■ Tájkép csata előtt




■ Hol a fenében van a labda?

A David Beckham Soccer után nem gondoltam volna, hogy Playstationön az életben még egyszer tesztelhetek egy JÓ fociprogramot – de hogy én mit gondolok, az ugyebár nem igazán hatja meg a Konamit. Méghozzá a legnagyobb szerencsénkre! 2002/02-es számunkban már olvashattatok egy tesztet a PS2-re megjelent Pro Evolution Soccerről, ami szerény véleményem szerint is az eddigi legélvezetesebb fociprogram – és meg kell mondjam, az öregebb testvérre való átültetésével egyáltalán nem ültettek fel minket.

Olyannyira nem, hogy igazándiból nem sok értelme lenne annak, hogy mélyebben belemerüljek a program által kínált lehetőségekbe, hiszen gyakorlatilag ugyanazok, mint az újgenerációs változat esetében: mind a játékmódok, mind a csapatok és a velük bevethető taktikák, felállások, mind a mérkőzések helyszínéül szolgáló stadionok tekintetében teljesen megegyezik a két játék. Ha nagyon kukacoskodni akarnék, megjegyezném, hogy itt másképp hívják az arénákat – igaz, sem itt, sem amott nem saját néven szerepeltek, és hogy a nehézségi fokozat immáron csak háromféle, nem pedig öt – de ezek a különbségek jelentéktelenek. Az egyetlen nagy eltérést csak a félidőben, illetve a meccs végén lejátszott összefoglalóknál tapasztaljuk – lévén itt hiányoznak. Mivel Spot kollega alaposan kivesézte anno a programot, gyakorlatilag csak arra van szükségetek, hogy fellapozzátok a régebbi számunkat, az ott leírtak ugyanúgy érvényesek itt is, én pedig juszt' sem fogom még egyszer bepötyögni! (Ha valakinek nem lenne meg, ezt a szörnyű mulasztását azonnal pótolja – korlátozott példányszámban még hozzáférhető!)

Tulajdonképpen a Playstation-verzió kizárólag a két masina közötti audiovizuális adottságok tekintetében marad alul – kicsit kétségbe is voltam esve, hogy a PS2-változattal töltött hosszú órák után képes leszek-e objektív szemmel vizsgálni ezt a programot. A grafika jóval pixelesebb, a kommentátor is jóval kevesebbet tud és az a két akkordnyi zene, ami a pause-menüben előjön, kb. három másodperc alatt arra készteti az embert, hogy vérbeli futballhuligánhoz méltóan törjön-zúzzon a környéken. Az ilyentén való összehasonlításnak azonban semmi értelme, sokkal inkább mérvadó az, hogy hogyan állja meg a program a helyét a hasonszőrű, PS-re készült programok között.

Bizony-bizony, nem ez a játék a leglátványosabb (lévén a FIFA 2002 vagy a David Beckham – ha nem is sokkal, de – mutatósabbak), és nem ez csiholja elő a legszebb hangokat és melódiákat a gépből (a kommentár sem mond neveket) – viszont, mint játék, kétségkívül ott van a topon. Ez kérem élethű szimuláció a javából, de ami nekem a legjobban tetszik, az a változatossága. A fociprogramoknak (sőt, általában minden csapatsport-programnak) az egyik sarkalatos hibája, hogy a gép sémákat játszik, és ha pár óra múltán megtaláljuk a kiskapukat, szinte mindig eredményesek lehetünk – méghozzá szintén begyakorolt formulákat alkalmazva. Értem ezt úgy, hogy például egy bizonyos felállásnál a szélen elfutva és középre adva, pontosan érkezik a csatárunk és az esetek 98%-ában gólt fejel belőle. Ez ugyan roppant eredményes és hatásos, hosszútávon viszont kb. annyira izgalmas, mintha megnéznénk egyhuzamban a szépemlékű Szomszédok első ötszáz részét. Jelen esetben viszont egy igen változatosra komponált rendszerrel állunk szemben (bár kétségtelen, hogy meg sem közelíti, mert meg sem közelítHETi egy valódi mérkőzés változatosságát). Eredményesek lehetünk szöglet után, lepattanóból, kapásból, fordulásból, gólt szerezhetünk egy gyors sprintből, kényszerítőből, pontos beadásból, besodorhatunk egy kapusról vagy mezőnyjátékosról lepattanó labdát – de ugyanúgy meg is hiúsulhatnak ezek az akciók egy rosszul sikerült befejezéssel, vagy akár egy kapusbravúrral. Meg merem kockáztatni, hogy a kialakított gólhelyzetek, eredményes és kevésbé sikerült lövések, a véghezvitt akciók száma több, mint százra rúg. És ez az, ami miatt ez a játék igazából kiemelkedik a tucatfocik tengeréből.

Az irányításába hamar bele lehet jönni – egyvalamit kivéve: szabadrúgásból gólt szerezni itt is piszkosul nehéz. A PS2-es verzióhoz képest úgy érzem, hogy nem tudunk olyan hatékonysággal szerelni és becsúszni mint ott, mert – talán az alacsonyabb felbontás miatt – nehezebb pontosan eltalálni az ellenfél helyzetét (illetve a labdát). Ez azonban annyira nem zavaró, talán csak annak tűnik fel, aki mindkét változattal játszott. Sajnos örökölte a hibákat is, itt is néhol a mesterséges intelligencia (főleg játékosváltásnál) igencsak megbotránkoztató és logikátlan lépésekre szánja el magát. Amúgy teljesen olyan érzésem van, mintha magán az AI-n nem is változtattak volna semmit, a játékosok ugyanúgy mozognak, reagálnak mind a két verzióban.

Úgy érzem, hogy a PS végnapjaiban hálásak lehetünk a Konaminak, hogy kiadták ezt a játékot az öreg konzolra – aki szereti a jó focit, semmiképpen ne hagyja ki. Nem túl látványos, nem használja ki a végletekig a PS lehetőségeit – de nagyszerű meccseket lehet vele vívni, és szerintem ez az, ami a játékot igazán játékká teszi. Én is komázom nagyon a FIFA-t (a 2001-et), de ennek a programnak egész egyszerűen nagyszerű a hangulata.

**Kozi**
**kozi@vogel.hu**




■ Zizouval sem könnyebb bevarrni egy szabadot



■ Az istenek a földre szálltak: Batistuta, Roberto Carlos, Veron és a többiek

### ■ POZITÍVUM

- Nagyszerű szimuláció
- Változatos mérkőzéseket vívhatunk
- A nagytestvér minden jó tulajdonságát örökölte

### ■ NEGATÍVUM

- Kimaradt az összefoglaló
- Láttunk már mutatósabb focit PS-en
- A nagy testvér minden rossz tulajdonságát örökölte

### ■ BARÁTOK KÖZT

| | | |
|---|---|---|
| Pro Evolution Soccer | | |
| David Beckham Soccer | 02/02 | 80% |
| FIFA 2002 | 01/12 | 74% |

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 75 % |
| HANG | 70 % |
| ÉRTÉK | 82% |

■2 játékos ■PAL ■www.konamieurope.com

# ALFRED CHICKEN

## A KICSI KAKAS KOLOSSZÁLIS KALANDJAI

TÍPUS PLATFORM KIADÓ SCEE FEJLESZTŐ MOBIUS MEGJELENÉS 2002.04.12. PAL



A mosogató, mint medence

Alfréd a kicsi piros kakas igazi platform vándor, s itt nem a stílusra, a játékost az apróbb-nagyobb párkányok között ugrálva tárgyak gyűjtögetésére buzdító játékmenetre kell gondolni – bár ez is kétségtelenül igaz. Az állítás sokkal inkább vonatkozik arra, hogy az ominózus baromfi kalandjait annyiféle konzolon is képernyőre vitték már, hogy ha létezne a legtöbb átiratban megjelent játékok listája, akkor biztos, hogy valahol a lista elején lenne a helye.

Alfréd története azokba a sokak számára már történelmi messzeségbe nyúlik vissza, mikor még a TV-re kapcsolt számítógép volt az elektronikus játékok csúcsa. Még a PlayStation megjelenése előtt a Commodore ma is sokat emlegetett Amigáján jelent meg, és időről időre visszatért a legkülönfélébb konzolokon. Ennek a népszerűségnek az okát nem kell sokáig keresni: az Alfred Chicken egy igen jó játék, ami látványos, de könnyen átültethető grafikát használ és megvan benne minden, amitől egy programot platformjátéknak lehet nevezni, ugyanakkor nem akar ennél több lenni. Olyan lemez, amit érdemes elővenni akkor is, ha a játékos csak egy fél órát akar elütni lazításképpen.



A gyémántok nemcsak a nők legjobb barátai



Liftszerelők lázálma a forgó páternoszter

Megjelenése egyedi és kellemesen stílusos, annak ellenére, hogy a harmadik dimenziót csak egyszerű, a szem becsapására akár rajzokon is alkalmazható grafikai trükköt használ, és a mozgás szigorúan két dimenzióban lehetséges. A dolog mögött nem lappang semmiféle titok, „csupán" a színek és formák sajátos használatában, a visszafogottan, de bőséggel alkalmazott karikatúrás túlzásokkal megrajzolt szereplőkben, hátterekben és pályaelemekben. A harsány színek és össze nem illő méretarányok képregényes-rajzfilmes hatást adnak a játéknak, annak ellenére, hogy nem egy létező film vagy képregény szereplőit dolgozták fel a programozók. Mindezt átszövik a konyhai tárgyak berendezések viszsza-vissza térő motívumai, amik az eltűnt tojások sorsát erősen baljósnak festik le. A kísérőzene pedig egy állandó, szerencsére kellőképpen változatosan zaklatott hátteret ad a kalandoknak, hogy kicsit élettelennek érzem, talán csak attól van, hogy ez a stílus nekem egyáltalán nem jön be.

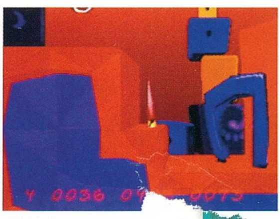
Alfred barátunk – akit egyáltalán nem meglepő módon a játékos személyesít meg – egyáltalán nem gyáva, pedig az angol szász területen „Nyuszi vagy!" beszólás helyett a „You're chicken!" becsmérléssel szokás az ismerősöket rábírni a bátorságot, netán őrültséget igénylő cselekvésekre. Erre a vörös kakasnál egyáltalán nincs szükség, Alfred egyetlen gombnyomásra, halált megvető bátorsággal veti magát a legnagyobb mélységekbe is, és ha nem is fejjel, de csőrrel ugrik a nálánál nagyobb ellenfeleknek. Nem hiányoznak a rejtett utak, amik annyira rettenetesen nincsenek is elrejtve, és a célok eléréséhez nem egyszer van szükség kapcsolók, vagy láthatatlan platformok felkutatására, amik aztán tovább visznek egy addig elérhetetlen irányba.

Az irányításba beletanulni pedig csak annyira bonyolult, mint megtanulni szobabiciklizni. A d-pad négy iránya mellett van két akciógomb, ami mindenre elég. A nagy ugrásokat hatalmas rugók és egyéb dobbantók intézik a játékos helyett, lefelé ereszkedve azért némi lavírozásra lehetőséget ad, hogy Alfréd a háziasított tyúkfélékhez hasonlóan repülni ugyan nem tud csökevényes szárnyacskáival, de heves csapkodással lassítani és oldalra mozogni azért képes.

A pályákat, háttereket nem csak grafikai szempontból lehet egyedinek nevezni. Kicsit (na jó nem is kicsit) tudja megkavarni a játékost, hogy egymástól független, teleportokon elérhető részekre van darabolva egy-egy pálya. A fix pontból, egy jellegzetes spirális fényefektből induló és Alfrédet mindig adott pontra repítő erőt mindenképpen igénybe kell venni ahhoz, hogy egy pályát rendesen be tudjon járni a játékos. A keveredést pedig az okozhatja, hogy a tervezők láthatólag élvezettel folyamodtak ahhoz a piszkos trükkhöz, hogy hurkokat tegyenek a teleport útvonalakba. Magyarán: egy kiinduló pontról eljut a rövidebb-hosszabb pályaszakaszra a játékos, ahonnan egy másik teleporttal arra a pályaszakaszra érkezik vissza, ahonnan elindult, de még az első teleport elé. Végtelen ciklusba ugyan nem lehet beleesni, mert a bejárt területekre nem nőnek vissza a legyőzött ellenfelek, a begyűjtendő lufik – az viszont már más kérdés, hogy ki és hogyan viseli, mikor belesétál egy ilyen csapdába. Javaslom, hogy dühöngés helyett, inkább férfiasan, emelt fővel fogadja mindenki, ha a programozók megetetik szakállas poénjukkal. Érdekes színfoltnak ígérkeznek azok a pályaszakaszok is, ahol az egyszerű gyalogbaromfi igen szokatlan környezetbe kerül, például a mosogató mélységeit deríti fel Cousteau kapitány könnyűbúvári nyomdokaira lépve, vagy stílusosabban nyomdokvizeire úszva.

Szex, erőszak, vagy egyéb gyermeki lelket romboló, az apukák és nagytesók számára azonban a programot csak csábítóbbá tevő elem nem tarkítja a Alfred Chicken kalandjait, mégis jó szórakozás lehet az utóbbi korosztálynak is. A platform stílus alapvető elemeire, ám annál egy szemernyivel sem többre épülő program ugyan nem fog eposzi magasságokba, a PS One játékok örökranglistájának élére emelkedni, de éppen egyszerűsége és könnyedsége miatt amolyan örök darabnak ígérkezik. Magam sem éreztem leküzdhetetlen késztetést, hogy együltő helyemben, étlenszomjan végignyomjam a vörös kakas kalandjait, de minden nap nagy kedvvel ültem újra a kanapéra a tesztelést onnan folytatni, ahol utoljára abbahagytam.

Schuerue
schuerue@azigazi.hu



Az Alfrédmeteor be...

### POZITÍVUM

- Maga a vegytiszta platform
- Humortól sem mentes, egyedi grafika
- Gyermekien egyszerű kezelés

### NEGATÍVUM

- Inkább a retro-game kategóriába illik
- Szigorúan magányos játékosoknak
- Monoton játékmenet

### BARÁTOK KÖZT

- Abe's Oddeessy
- Monsters Inc.
- Alfred Chicken

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 78 % |
| HANG | 67 % |
| ÉRTÉK | 75% |

1 játékos ▪ PAL ▪ www.scee.com

# NHL 2K2

## ■ ÉS ELJŐ A JÉGKORSZAK...

TÍPUS SPORT KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS MEGJELENÉS 2002.02. NTSC



■ Szerintem ez teljesen szabályos volt...

A nagy pocsolya túloldalán már megtörtént az a dolog, amire mindanyyian számítottunk a Sega azon bejelentése óta, miszerint leállítják a Dreamcast gyártását. Fájó hír, de az NHL 2K2 képében az amerikai boltok polcaira került a legutolsó Dreamcast cím. Ez – a szám szerint 250. – játék méltó búcsú a masinától, habár számomra teljesen érthetetlen, hogy pont akkor hagyják abba a szoftvertámogatást egy géptípusra, amikor a fejlesztők már totálisan kiismerték a hardver képességeit és ilyen minőségű játékokat tudnak rá írni. Az NHL 2K2 elvileg Európában is megjelenik (európai válogatottak is szerepelnek benne), már ha a Big Ben Interactive is úgy akarja. Ők ugyanis még bőszen adogatnak ki DC programokat.

Az NHL 2K2 a Visual Conceptstől megszokott minőséget képviseli: szép grafika, precíz kamerapozíciók, kifogástalan hang, pergős játékmenet. Bár tény és való, hogy a játék nem tökéletes, de már-már súrolja a teljesen élethű szintet. Egy biztos: a következő rész megjelenésekor (valamelyik újabb konzolon) bajban leszünk, ha el kell döntenünk, játékot vagy élő közvetítést látunk.



■ "Gyerünk, lusta disznók!"

A játék gyakorlatilag semmit sem változott a 2K óta. A csapatok és játékosok neveinek frissítése mellett nemigen látunk csoda nagy újításokat. A játékosok mozgása sajnos még mindig nem tökéletes, ami leginkább a különféle mozgástípusok közötti váltáskor fog feltűnni. Az irányításnál lehetőségünk adódik az egyszerűsített és a profi beállítások alkalmazására. Eldönthetjük, hogy milyen mélységben akarunk belemászni a játékba, mennyire legyen leegyszerűsítve a passzolás vagy a védekezés. A gombok ugyanis attól függően mást jelentenek, hogy játékost irányítunk vagy kapust, és hogy nálunk van-e a „puck", avagy éppen szerelni készülünk egy ellenfelet. A sorokat akár saját kezűleg is lecserélhetjük, és a jelenleginél jobb védekező vagy támadó sort küldhetünk a jégre. Még az adott sor játékának agresszivitását is feltornászhatjuk a bíró tűrőképességének plafonjára. A jégkorong szabályrendszere nem túl bonyolult, de a játékban még ebbe is belekontárkodhatunk kedvünk szerint. Figyelmen kívül hagyhatjuk a lest, és a túlütést, durvább vagy éppenséggel szigorúbb játékmenetet is beállíthatunk, stb. A kitartóak akár teljesen valós idejű (20 perc) harmadokat is játszhatnak. Ha van több kontrollerünk, akkor akár négyen is nyomhatjuk az ipart. Ezt tehetjük 2-2 felosztásban, de négyen is játszhatunk a gép irányította csapat ellen.

Az NHL 2K2 hihetetlen mennyiségű választási lehetőség elé állít minket. A menürendszer nem egyszer négy-ötszörös mélységig visz el minket. A különféle opciók és játékmódok sokasága a Sega Sports-sorozatot nem ismerőknek elég ijesztő lehet. Kezdésnek elég, ha a Quickstart menü alatt indulunk: itt nincs semmi babra, egyből a jég felé vehetjük az utat. Később persze érdemes lesz áttérni bajnokság üzemmódra, ahol egy teljes szezont lejátszhatunk az általunk kiválasztott csapatokkal, játékosokat csereberélhetünk, stb. A végeredmény ilyenkor már nem csak tőlünk függ, hiszen a gép minden meccset lejátszik magában, mi csak a kiválasztott társaságok dolgaiba szólhatunk bele.



■ Khabibulin nagy bottal jár



■ Ha már minden veszve van....

A játék grafikája a DC lehetőségeit meglehetősen szépen kiaknázza. A játékosok sisakján megcsillannak a stadion fényei, és az arcuk is egytől egyik felismerhető. A jégen szintén tükröződik minden, a játékosok, a stadion világítása, stb. A kamerát többféle nézőpontba állíthatjuk, míg a visszajátszásoknál a közvetítésekre jellemző közeli képeken is megcsodálhatjuk a fontosabb mozzanatokat. A játéktéren kívül eső részekre is fordítottak némi figyelmet a készítők. A kispadon a játékostársak szurkolnak nekünk, az edző bosszankodik, ha a csapat gólt kap stb. A közönség a már megszokott 2D-s textúrákból áll, ami csak a közeli képeken vehető észre. A hanghatások és a kommentár szintén nagyon jól el lettek találva, hűen visszaadják az NHL közvetítések hangulatát.

SakmaN
sakman@vogel.hu

■ POZITÍVUM

- Majdnem 100%-osan visszaadja az NHL igazi hangulatát
- Pergős játékmenet
- A lehetőségek sokasága

■ NEGATÍVUM

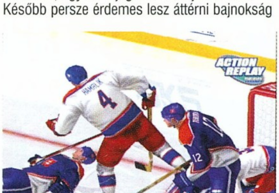
- A játékosok mozgásfázisai közötti váltás kicsit „kocka"
- A játékosok modelljei kevés poligonból állnak
- Nincs netes többjátékos támogatás

■ BARÁTOK KÖZT

- NHL 2K2
- NHL 2K
- NBA 2K2

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 85 % |
| HANG | 89 % |
| ÉRTÉK | 86% |

■ 4 játékos ■ NTSC ■ www.segasports.com



... sem könny
■ Izabadot 9,4 9,6 9,3 ...



■ "Te ott hátul, ne szólj má be!"



# PLAYTIPP

## 2002 ÁPRILIS



Final Fantasy X



Final Fantasy X



Halo



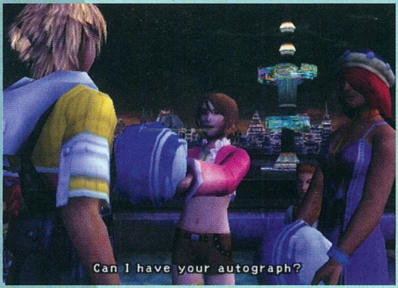
Maximo



Spyro: Season of Ice



Klonoa: Empire of Dreams




Final Fantasy X

# FINAL FANTASY X TIPPEK

**Sajnos bizonyos okok (például kóros helyhiány, illetve az íráskészség túlzásba vitele egyes szerzőtársaknál) miatt ebben a számunkban nem tudjuk veletek megosztani a Final Fantasy X végigjátszását, mindössze a karakterekre, képességekre, illetve az ehhez kapcsolódó tanácsokra van lehetőségünk. Természetesen következő számunkban pótoljuk ami elmaradt, lesz végigjátszás, titkos Aeonok, illetve az összes titok.**

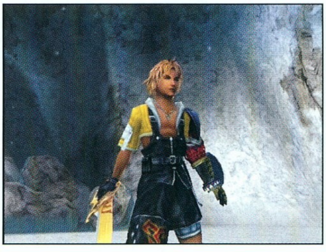
## TIDUS

Tidus egyike a leggyorsabb karaktereinknek (a fiúk közül ő a legfürgébb), ezt kell vele kihasználnunk a csatákban. Mindössze tíz szintlépés után már el tudja sajátítani a Haste képességet, amivel egy másik csapattagot tudunk felturbózni (sajnos a három karakterre ható Hastega csak igen későn lesz elérhető). Az adott ellenfelektől függően vagy Auront (ha fizikai brutalitásra van szükség) vagy Lulut (ha mágikus tűzerő kellene) érdemes begyorsítani. Képességei közül ezen felül használható lesz még a Slow, amivel a nagyobb, amúgy is lassú ellenfeleket szinte teljesen harcképtelenné tehetjük, valamint a korán megszerezhető Flee – ezzel a nemkívánatos csatákból menekülhetünk el (főellenségek ellen természetesen nem működik, viszont az idegesítő ellenfeleket – Tonberry, Cactuar – elkerülhetjük).
Amennyiben végigjártuk a saját Sphere-rácsát, teleportáljuk el vagy Auron, vagy Rikku kezdőmezejébe (attól függően, hogy erősebbé vagy még gyorsabbá kívánjuk-e tenni), mert náluk rendkívül gyorsan tud magának szerezni pár ezer HP-t, amire nagy szüksége lesz; az ő területe ugyanis nem bővelkedik ebben.



### Overdrive

Tidus Overdrive-ja a *Swordplay*, aminek keretében kardjával tart harci bemutatót – a nagy sebzés érdekében az ide-oda mozgó kis mércét pontosan a szürke mezőben kell megállítanunk). Az alaptámadása egy ellenfelet sebez, ez a Spiral Cut, melyből tizet kell bemutatnunk, hogy megkapjuk a Slice Dice-ot, ami véletlenszerű célpontot sebez (összesen hatszor sújt le). Harminc sikeres Overdrive után kapja meg az Energy Raint, 80 után pedig a Blitz Ace-t – ezek már minden ellenfélre hatnak.












## YUNA

Yuna a csapat gyógyítója lesz, hiszen rögtön meg tudjuk vele tanulni a státusváltozásokat elmulasztó Esuna, illetve a gyógyító Cure varázslatokat. További hasznos képessége még a Life (és később az Auto-Life), a Pray, valamint a Shell-Protect-Reflect trió. Ha végigjártuk vele a saját rácsát, akkor Lulu útján küldjük végig, hiszen így rengeteg MP-je szerez, és a sebző varázslatokat is megtanulja. Amennyiben van felesleges Wht Magic Sphere-ünk, tanuljuk meg vele Tidus Hastegáját és Rikku Full Life-ját, ezek is jól fognak jönni. Természetesen Yuna nagy sebzőerőt is képvisel, hiszen ő tudja megidézni az Aeonokat (róluk következő számunkban árulunk el mindent).

### Overdrive

A *Grand Summon* lehetővé teszi, hogy a megidézett Aeon teljesen feltöltött Overdrive-mércével érkezzen meg a harcba, vagyis már a megérkezése után egyből elsüthesse a különleges támadását.













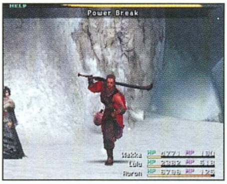






















## AURON



A játék fizikailag legerősebb karaktere, végig ő lesz a legjobb harcosunk (köszönhetően többek között annak is, hogy – szinte – minden fegyvere rendelkezik a Piercing képességgel). A Sphere-rácson nagyon hasznos képességeket tanulhat (a négyféle Break és a Zombie Attack különösen jól jön a játék vége felé), ráadásul mindig neki lesz a legtöbb HP-ja. Amint végigért saját területén, két jó választásunk lehet: vagy Tidus útjára küldjük (azaz gyorsabbá tesszük), vagy Wakkáéra (így még tovább növelhetjük erejét és HP-ját). Én az utóbbi mellett döntöttem, és nem bántam meg – ő volt az első, aki elérte csapatban a 9999-as sebzést.

### Overdrive

Overdrive-jai a *Bushido* nevet viselik, melyek közül az első a Dragon Fang, mely minden ellenfelet sebez, ráadásul mindenkin Delay Attackot is végrehajt (Auron Overdrive-jaihoz nyolc tagból álló kombókat kell beütnünk a lehető legrövidebb idő alatt). Amint megtaláljuk az első Jecht által rögzített filmüzenetet, megkapja második Overdrive-ját, a Shooting Start, mely egy ellenfelet sebez, ráadásul van rá esély, hogy azonnal ki is löki a csatatérről (a FFVII-ben Cloudnak volt egy ilyen Limitje). Amint megtaláltuk a harmadik Jecht Sphere-t, elérhetővé válik a Banishing Blade, amely mind a négyféle Break képességet végrehajtja a célponton. Ha sikerült megtalálni mind a tíz videoüzenetet a játék során, akkor megkapja a Tornado-t, amivel mindenkire egy oltárit ver rá (a legtöbbet csak az Airshipet irányítva találhatjuk meg korábban meglátogatott területeken).



#### A szükséges Sphere-k lelőhelyei

| | |
|---|---|
| Jecht Sphere 1 | A Spherimorph főellenfél legyőzése után Macalania Forestben |
| Jecht Sphere 2 | Besaidban, a templom bejáratától jobbra |
| Jecht Sphere 3 | Az SS Liki hajón a hídon (Beasaidban szálljunk fel rá) |
| Jecht Sphere 4 | Luca Stadiumban, az A-jelű épületben |
| Jecht Sphere 5 | A Mi'ihen Highroad déli részén (az Oldroadon) |
| Jecht Sphere 6 | Moonflowban, a déli oldalon |
| Jecht Sphere 7 | A Thunder Plains déli részén |
| Jecht Sphere 8 | A Macalania Forestben, szintén a déli részen |
| Auron's Sphere | A Mushroom Rock Roadon |
| Braska's Sphere | A Gagazet hegyen, a Mountain Trail nevű területen |

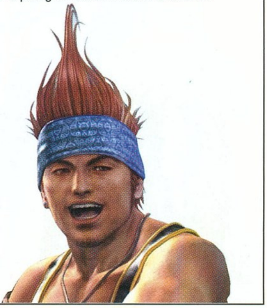
## WAKKA

Wakka a repülő lények ellen a leghatásosabb, de ha minden mezőt aktiválunk nála, akkor a játék közepe felé már csak Auron lesz erősebb nála. Státusváltoztató támadásai csak a játék elején hasznosak, később már mindenki immunis a legtöbb ilyenre (a Triple Foul azért bejöhet). Miután bejárta saját területét, érdemes Auron nyomába küldeni, így tovább erősödik és szinte legyőzhetetlen lesz.

### Overdrive

Wakka Overdrive-ja, a *Slots* talán a legnehezebben fejleszthető, hiszen eleinte csak az Elemental Reels elérhető, a többihez blitzball meccseket kell nyernünk (kupában vagy bajnokságban). Amennyiben a „cseresznyés gépen" sikerül három egyforma jelet kipörgetni, egy erős elemi támadást kap minden ellenfél. Két egyforma színnél egy ellenfél kapja az áldást, ha nem sikerül még egy párt sem csinálnunk, akkor Wakka csak normál sebzést okoz. A további Overdrive-jai is így épülnek fel, csak az Attack Reels-szel fizikai sebzést oszt ki, a Status Reels segítségével státusváltozásokat, s az utolsót, az Auroch Reelset használva pedig az előbbi három Overdrive képességei egyesülnek.





## KIMAHRI RONSO

Bár eleinte úgy tűnik, hogy ő a legjobb harcos, Auron igen hamar, Wakka pedig a játék felénél már elhagyják. Mivel igen-igen hamar be tudja járni a számára kiosztott Sphere Gridet, igen sok irányba nevelhetjük, szinte bármit faraghatunk belőle – még mágust is (egyébként nem rossz ötlet Yuna útján végigzavarni, mert nem jön rosszul, ha más is tud feltámasztani, gyógyítani). Érdekes módon az Ultima varázslat az ő területének közepén van, de nem érdemes vele felvenni, az majd Lulunak, esetleg Yunának jön jól.

| Kimahri megtanulható képességei | |
|---|---|
| Jump | Egy ellenfelet sebez meg |
| Seed cannon | Egy ellenfelet sebez meg |
| Thrust Kick | Egy ellenfelet sebez meg és nagy eséllyel kilöki a csatából |
| Aqua Breath | Vízalapú sebzés minden ellenfélre |
| White Wind | Közepes mértékű gyógyítás minden csapattagon |
| Mighty Guard | Shell, Protect, Reflect minden csapattagra |
| Fire Breath | Tűzalapú támadás minden ellenfélre |
| Self-Destruct | Felrobbantja magát, és ezzel megsebez egy ellenfelet (kikerül a csatából, nem hozhatunk be helyette senkit, és nem kap AP-t csata végén) |
| Stone Breath | Minden ellenfelet nagy eséllyel Petrification státusváltozással sújt |
| Doom | Doom varázslat egy ellenfélre |
| Bad Breath | Minden negatív státusváltozás minden ellenfélre |
| Nova | Nem-elementáris sebzés minden ellenfélre |



### Overdrive

Kimahri a Lancet képességgel nem csak HP-t és MP-t szív el egy ellenféltől, hanem néhány képességet (Blue Magic-et) is megtanulhatunk vele – miután az adott ellenfél azt már használta. Amikor használja *Ronso Rage* nevű Overdrive-ját, ezek közül válogathatunk.















## LULU

Lulu, mint a fekete mágiák avatott tudora, igen nagy segítségünkre lesz, főként a játék első felében (később már a harcosaink is simán sebeznek annyit, mint akár a legerősebb varázslat). Azon túl, hogy minden mágiát meg kell tanulnunk az ő Sphere-területén, néhány másnál levő varázslat is jól fog jönni neki (Kimahri: Ultima; Wakka: Osmose; Yuna: Holy). Miután végigért a saját területén, természetesen Yuna útvonalára kell továbbküldenünk, ahol még több MP-t és még több varázserőt szerezhet (arról nem is beszélve, hogy így ő is kitűnő gyógyító lesz).



### Overdrive

Lula *Fury* nevű Overdrive-ja nem túl erős: ki kell választanunk egy sebző mágiát, és ezután a jobb analóg kart kell gyors ütemben forgatni (az óra járásának irányában), mire párszor elsüti az adott varázslatot – annyiszor, ahányszor sikerült tekernünk. Ilyenkor a varázslatok némileg kevesebbet sebeznek, ezért ez sosem lesz életmentő megoldás.




















## RIKKU

A csapat tolvaja természetesen igen fürge, és ahogy halad előre a Sphere-rácson, úgy kap egyre több HP-t is. Mug képessége ismerős lehet a FF-megszállottaknak, ezzel úgy tud lopni, hogy közben sebez is. Ehhez ha még hozzáadunk egy kardot, amiben van például Stonestrike és/vagy Deathstrike képesség, nagyszerű harcost faraghatunk belőle. Az utolsó megtanulható képessége – Bribe – is igen jól fog jönni a játék vége felé, az egyik minijátékban. Rikku Use képessége is igen fontos lesz akkor, amikor Yuna nincs a csapatban, ugyanis az Al-Bhed Potion-ök mindenkin gyógyítanak (egyébként rengeteg olyan tárgy van, amit csak ezzel a képességgel lehet használni, ezekről találsz valamerre egy táblázatot. Szeretjük a táblázatokat). Miután végigment a Sphere-rácson, vagy Lulu útvonalán indítsuk el, vagy Auronén, attól függően, hogy mire akarunk koncentrálni vele.

### Overdrive

Rikku Overdrive-ja – *Mix* – nagyon összetett: két tárgyat kombinál össze, amik valamilyen hatást hoznak létre. Sajnos ehhez táblázatot nem tudunk közölni, egyrészt mert még mi sem tudtunk végigpróbálni minden lehetséges kombinációt, másrészt meg körülbelül 15 négyzetmétert töltene meg. Azért egy hónap múlva visszatérünk rá, és a leghasznosabbakat felsoroljuk.






| A KARAKTEREK TULAJDONSÁGAI | | |
|---|---|---|
| **NÉV** | **MAGYAR JELENTÉS** | **MIT SZABÁLYOZ** |
| Accuracy | Pontosság | A fizikai támadás sikerének esélyét növeli |
| Agility | Gyorsaság | A karakter köreinek sűrűségét növeli |
| Defense | Védelem | A fizikai támadással kapott sebzést csökkenti |
| Evasion | Kitérés | A karakter ellen irányuló fizikai támadások sikerét csökkenti |
| Luck | Szerencse | A pontosságot és a kitérést növeli.Ezen felül növeli a kritikus ütés (kétszeres sebzés fizikai támadásoknál) esélyét, valamint a lopás (Steal és Mug) hatékonyságát |
| Magic | Varázserő | A gyógyító és sebző varázslatok hatékonyságát növeli meg |
| Magic Defense | Mágikus védelem | A különféle varázslatokkal szembeni ellenállást növeli meg (a támadó varázsigék sebzését csökkenti, a státusváltoztató varázslatok pedig kisebb eséllyel fejtik ki sikeresen hatásukat) |
| Strength | Erő | A fizikai támadással okozott sebzést növeli |

| STÁTUSVÁLTOZÁSOK (AZ ESUNA VARÁZSLATTAL ELMULASZTHATÓK BECSILLAGOZVA) | | |
|---|---|---|
| **NÉV** | **HATÁS** | **MIVEL LEHET GYóGYÍTANI** |
| Berserk* | A karakternek nem adhatunk ki parancsokat, és nem cserélhetjük le; ezentúl minden körben megnövelt erővel támad egy véletlenszerűen kiválasztott ellenfélre | Remedy |
| Confusion* | A karakternek nem adhatunk ki parancsokat, és nem cserélhetjük le; ezentúl a harc minden körében egy véletlenszerűen választott résztvevőt támad (tehát akár a társait is) | Remedy |
| Curse | A karakter minden tulajdonságát csökkenti | Nem lehet gyógyítani |
| Darkness* | A karakter pontosságát csökkenti | Eye Drops, Remedy |
| Doom | A karakter bizonyos mennyiségű kör után meghal (a hátralevő körök száma a feje felett látható) | Nem lehet gyógyítani |
| KO | A karakter elájul, ilyenkor nem cserélhető le; ha minden aktív csapattag egyszerre ájult, akkor Game Over. A csata végén ájult karakter nem kap AP-t. A szörnyeknél ez jelenti a halált | Phoenix Down |
| Petrification* | A kővé változtatott karakternek nem adhatunk ki parancsot, nem válthatjuk le, viszont nem is tudják megsebezni. A kővé változtatott karakter nem kap AP-t csata végén. A szörnyek automatikusan meghalnak a kővéváltoztatástól. | Soft, Remedy |
| Poison* | A megmérgezett karakter minden körének végén elveszíti maximális HP-jének bizonyos százalékát | Antidote, Remedy |
| Silence* | A karakter nem tud varázsolni (az Aeon-idézést és az Overdrive-okat ez nem befolyásolja) | Echo Screen, Remedy |
| Sleep* | Az alvó karakternek nem adhatunk ki parancsot, és nem cserélhetjük le. Az első fizikai támadástól felébred, a varázslatoktól azonban nem | Remedy |
| Slow* | A karakter körei ritkábban következnek | Nem lehet gyógyítani |
| Zombie | A zombivá lett karaktert sebzik a gyógyító varázslatok és tárgyak, ellenben immunis lesz a halálmágiákra (pl. Death, Doom, Mega-Death) | Holy Water, Remedy |

| FEHÉR MÁGIÁK (WHITE MAGIC) | | |
|---|---|---|
| **NÉV** | **MP-KÖLTSÉG** | **LEÍRÁS** |
| Auto-Life* | 97 | Amikor következő alkalommal a célpont elájul (HP-je nullára csökken), automatikusan magához tér nagyon kevés HP-val |
| Cure | 4 | Kis erejű gyógyítás egy karakteren [a hatás a varázserőtőlfügg] |
| Cura | 10 | Közepes erejű gyógyítás egy karakteren [a hatás a varázserőtől függ] |
| Curaga | 20 | Nagyerejű gyógyítás egy karakteren [a hatás a varázserőtől függ] |
| Dispel | 12 | Minden folyamatosan működő fehér mágiát megszüntet egy lényen (ezeket becsillagoztuk itt a táblázatban) |
| Esuna | 5 | A következő státusváltozásokat semlegesíti egy karakteren: Poison, Darkness, Silence, Sleep, Petrification, Confusion, Berserk, Slow |
| Full-Life | 60 | Feltámaszt egy ájult ellenfelet, aki maximális HP-vel fog magához térni |
| Haste* | 8 | Felgyorsítja a célpontot (sokkal hamarabb következnek a körei) |
| Hastega* | 30 | Felgyorsítja az aktív csapattagokat (sokkal hamarabb következnek a köreik) |
| Holy | 85 | Holy-alapú támadás egy ellenfélnek |
| Life | 18 | Feltámaszt egy ájult ellenfelet, aki HP-inek felével fog magához térni |
| NulBlaze* | 2 | Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy tűzalapú támadással szemben |
| NulFrost* | 2 | Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy hidegalapú támadással szemben |
| NulShock* | 2 | Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy villámalapú támadással szemben |
| NulTide* | 2 | Minden aktív csapattag számára immunitást ad egy vízalapú támadással szemben |
| Protect* | 12 | Drasztikusan megnöveli a célpont védelmét |
| Reflect* | 14 | A célpontról minden varázslat visszapattan az egyik ellenfelére |
| Regen* | 40 | A célpont minden kör után (tehát mások körei után is) visszanyer némi HP-t |
| Scan | 1 | A célpont statisztikáit, gyenge pontjait és az ellene használandó taktikát tudhatjuk meg |
| Shell* | 10 | Drasztikusan megnöveli a célpont mágikus védelmét |
| Slow* | 12 | Lelassítja a célpontot (sokkal ritkábban következnek a körei) |
| Slowga* | 20 | Lelassítja az összes ellenfelet (sokkal ritkábban következnek a köreik) |

| FEKETE MÁGIÁK (BLACK MAGIC) | | |
|---|---|---|
| **NÉV** | **MANAKÖLTSÉG** | **LEÍRÁS** |
| Bio | 10 | Megmérgezi az ellenfelet (az minden köre után elveszíti maximum HP-jának valahány százalékát) |
| Blizzard | 4 | Kis erejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Blizzara | 8 | Közepes erejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Blizzaga | 16 | Nagyerejű jégalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Death | 20 | Bizonyos eséllyel azonnal megöl egy ellenfelet |
| Demi | 32 | Az aktuális HP egynegyedét (25%) sebzi egy célponton (tehát ezzel nem tudunk megölni senkit sem) |
| Drain | 12 | HP-t szív el a célponttól |
| Fire | 4 | Kis erejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Fira | 8 | Közepes erejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Firaga | 16 | Nagyerejű tűzalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Flare | 54 | Nagyerejű nem-elementáris sebzés egy célpontnak |
| Osmose | 0 | MP-t szív el a célponttól |
| Thunder | 4 | Kis erejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Thudara | 8 | Közepes erejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Thundaga | 16 | Nagyerejű villámalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Ultima | 90 | Nagyerejű nem-elementáris sebzés minden ellenfélnek |
| Water | 4 | Kis erejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Watera | 8 | Közepes erejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |
| Wateraga | 16 | Nagyerejű vízalapú támadás egy ellenfél ellen [a sebzés a varázserőtől függ] |











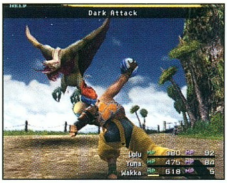































## KÜLÖNLEGES TÁMADÁSOK (SKILL ABILITIES)

| NÉV | MANAKÖLTSÉG | LEÍRÁS |
|---|---|---|
| Armor Break | 12 | Normál sebzés mellett lecsökkenti egy ellenfél védelmét |
| Dark Attack | 5 | Közepes eséllyel Darkness státusváltozást okoz az ellenfélnek három körre |
| Dark Buster | 10 | Nagy eséllyel Darkness státusváltozást okoz az ellenfélnek egy körre |
| Delay Attack | 8 | A célpont következő köre kicsit későbbre tolódik |
| Delay Buster | 18 | A célpont következő köre sokkal későbbre tolódik |
| Magic Break | 8 | Normál sebzés mellett lecsökkenti egy ellenfél varázserejét |
| Mental Break | 12 | Normál fiyikai sebzés mellett teljesen lenullázza egy ellenfél mágikus védelmét |
| Mug | 10 | Normál sebzés mellett egy tárgyat is ellop az ellenféltől |
| Power Break | 8 | Normál sebzés mellett lecsökkenti egy ellenfél erejét |
| Quick Hit | 12 | Normál erejű fizikai támadás, mely után a karakter következő köre nagyon hamar jön |
| Silence Attack | 5 | Közepes eséllyel Silence státusváltozást okoz az ellenfélnek három körre |
| Silence Buster | 10 | Nagy eséllyel Silence státusváltozást okoz az ellenfélnek egy körre |
| Sleep Attack | 5 | Közepes eséllyel Sleep státusváltozást okoz az ellenfélnek három körre |
| Sleep Buster | 10 | Nagy eséllyel Sleep státusváltozást okoz az ellenfélnek egy körre |
| Triple Foul | 24 | Közepes eséllyel Dark, Silence és Sleep státusváltozást okoz egy ellenfélnek |
| Zombie Attack | 10 | Zombie stárusváltozást okoz egy ellenfélnek |

## SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK (SPECIAL ABILITIES)

| NÉV | MANAKÖLTSÉG | LEÍRÁS |
|---|---|---|
| Aim | 0 | Megnöveli az aktív csapattagok pontosságát |
| Bribe | 0 | Pénzért cserébe véget ér a harc, AP-t és Gilt ugyan nem kapunk, de valamilyen extra tárgyat igen. Főellenfelek ellen nem használható. |
| Cheer | 0 | Megnöveli az aktív csapattagok erejét és védekezését |
| Copycat | 28 | Az előző csapattag cselekedetét ismétli meg (idézést és Overdrive-ot nem tudunk másolni vele) |
| Doublecast | 0 | Egy körben két fekete varázslatot süthetünk el (a manapont-költség mindkétszer levonásra kerül) |
| Entrust | 8 | A karakter Overdrive-töltöttségét megkapja egy másik - aktív - karakter |
| Flee | 0 | A csatából való sikeres menekülés esélye drasztikusan megnő |
| Focus | 0 | Megnöveli az aktív csapattagok varázserejét és mágikus védelmét |
| Guard | 0 | Egy másik karaktert érő fizikai támadásból eredő sebzést helyette a Guardot használó karakter szenved el |
| Jinx | 0 | Lecsökkenti az ellenfelek szerencséjét, amitől néhány harci tulajdonságuk meggyengül |
| Lancet | 0 | HP-t és MP-t szív el az ellenféltől. Kimahri ezzel néhány szörny különleges képességét is meg tudja tanulni |
| Luck | 0 | Megnöveli az aktív csapattagok szerencséjét, amitől néhány harci tulajdonságuk megnövekszik |
| Pray | 0 | Kevés (150-300) HP-t gyógyít minden aktív csapattagon |
| Provoke | 4 | Magára vonja egy ellenfél figyelmét (az jó eséllyel a provokáló karaktert fogja támadni) |
| Reflex | 0 | Megnöveli az aktív csapattagok kitérését |
| Sentinel | 0 | |
| Spare Change | 0 | Pénz elköltésével sebez egy ellenfelet (a sebzés feláldozott Gil mennyiségének 10%-a) |
| Steal | 0 | Tárgy lopása egy ellenféltől (a Mech előnevű szörnyeket ez egyből kivégzi) |
| Threaten | 12 | Egy ellenfelet lebénít |
| Use | 0 | Tárgyak használata (a legtöbb gyógyító tárgy használatához nem szükséges) |

## DISTILLEREK HATÁSAI

| NÉV | HATÁS |
|---|---|
| Power Distiller | Csata végén néhány (1-3) Power Spehere-rel többet kapunk |
| Mana Distiller | Csata végén néhány (1-3) Mana Spehere-rel többet kapunk |
| Speed Distiller | Csata végén néhány (1-3) Speed Spehere-rel többet kapunk |
| Ability Distiller | Csata végén néhány (1-3) Ability Spehere-rel többet kapunk |

| FEGYVEREK KÉPESSÉGEI (WEAPON ABILITIES) | | |
|---|---|---|
| NÉV | HATÁS | MIBŐL LEHET ELŐHOZNI |
| Alchemy | Duplájára növeli a gyógyító tárgyak hatásfokát | Healing Water (4 db) |
| Break Damage Limit | A fegyverrel 9999-nél is többet lehet sebezni | Dark Matter (60 db) |
| Capture | Ha ilyen fegyverrel ölünk meg egy szörnyet, az fogságba esik (lásd még a köv. számban) | - |
| Counterattack | Minden fizikai támadás után visszatámad a karakter ezzel a fegyverrel | Friend Sphere |
| Darkstrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Darkness státusváltozást okoznak | Smoke Bomb (20 db) |
| Darktouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Darkness státusváltozást okoznak | Eye Drops (60 db) |
| Deathstrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor halált okoznak | Farplane Wind (60 db) |
| Deathtouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha halált okoznak | Farplane Shadow (30 db) |
| Double AP | Csata végén a kapott AP megduplázódik | Megalixir (20 db) |
| Double Overdrive | Az Overdrive mérce kétszeres sebességgel töltődik | Underdog's Secret (30 db) |
| Evade & Counter | Drasztikusan megnöveli a karakter kitérését és minden fizikai támadás után visszatámad ezzel a fegyverrel | Teleport Sphere |
| Firestrike | A fizikai támadások és a különleges támadások tűzalapúak lesznek | Bomb Fragment (4 db) |
| First Strike | Minden csata elején ez a karakter fog először cselekedni | Return Sphere |
| Gillionaire | A csata végén kapott Gil megduplázódik | Designer Wallet (30 db) |
| Half MP Cost | Minden varázslat MP-költségét felére csökkenti | Twin Stars (20 db) |
| Icestrike | A fizikai támadások és a különleges támadások jégalapúak lesznek | Antarctic Wind (4 db) |
| Initiative | Megnöveli a meglepetésszerű támadás (Preemptive strike) esélyét | Chocobo Feather (6 db) |
| Lightningstrike | A fizikai támadások és a különleges támadások villámalapúak lesznek | Electro Marble (4 db) |
| Magic +3% | A karakter varázserejét növeli meg 3%-kal | Mana Sphere (3 db) |
| Magic +5% | A karakter varázserejét növeli meg 5%-kal | Mana Spring (2 db) |
| Magic +10% | A karakter varázserejét növeli meg 10%-kal | Blk Magic Sphere |
| Magic +20% | A karakter varázserejét növeli meg 20%-kal | Supreme Gem (4 db) |
| Magic Booster | A varázslatok több MP-be kerülnek, de nagyobb lesz a hatásuk (pl. többet sebeznek, vagy többet gyógyítanak) | Turbo Ether (30 db) |
| Magic Counter | Minden mágikus támadás után visszatámad a karakter ezzel a fegyverrel | Shining Gem (16 db) |
| No AP | Csata végén a karakter nem kap AP-t | - |
| One MP Cost | Minden varázslat MP-költségét 1 MP-re csökkenti | Three Stars (20 db) |
| Overdrive -> AP | Az Overdrive mérce töltődése helyett a karakter több AP-t kap csaták végén | Door to Tomorrow (10 db) |
| Piercing | Az ellenfél védelme nem számít a sebzés kiosztásakor | Lv. 2 Key Sphere |
| Poisonstrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Petrification státusváltozást okoznak (ez a szörnyek számára azonnali halált jelent) | Poison Fang (24 db) |
| Poisontouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Petrification státusváltozást okoznak (ez a szörnyek számára azonnali halált jelent) | Antidote (99 db) |
| Sensor | Ha egy aktív csapattagnál megvan ez a képesség, akkor folyamatosan látjuk a szörnyek HP-jét és azt, hogy melyik elementáris szférához hogyan viszonyulnak | Ability Sphere (2 db) |
| Silencestrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Silence státusváltozást okoznak | Silence Grenade (20 db) |
| Silencetouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Silence státusváltozást okoznak | Echo Screen (60 db) |
| Sleepstrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Sleep státusváltozást okoznak | Dream Powder (16 db) |
| Sleeptouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Sleep státusváltozást okoznak | Sleeping Powder (10 db) |
| Slowstrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Slow státusváltozást okoznak | Gold Hourglass (30 db) |
| Slowtouch | A fizikai támadások és különleges támadásoknéha Slow státusváltozást okoznak | Silver Hourglass (16 db) |
| SOS Overdrive | Az Overdrive mérce kétszeres sebességgel töltődik, amikor a karakter HP-ja alacsony | Gambler's Spirit (20 db) |
| Stonestrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Zombie státusváltozást okoznak | Petrify Grenade (60 db) |
| Stonetouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Zombie státusváltozást okoznak | Petrify Grenade (10 db) |
| Strength +3% | A karakter erejét növeli meg 3%-kal | Power Sphere (3 db) |
| Strength +5% | A karakter erejét növeli meg 5%-kal | Stamina Spring (2 db) |
| Strength +10% | A karakter erejét növeli meg 10%-kal | Skill Sphere |
| Strength +20% | A karakter erejét növeli meg 20%-kal | Supreme Gem (4 db) |
| Triple AP | Csata végén a kapott AP megtriplázódik | Wings to Discovery (50) |
| Triple Overdrive | Az Overdrive mérce háromszoros sebességgel töltődik | Winning Formula (30 db) |
| Waterstrike | A fizikai támadások és a különleges támadások vízalapúak lesznek | Fish Scale (4 db) |
| Zombiestrike | A fizikai támadások és különleges támadások sokszor Zombie státusváltozást okoznak | Candle of Life (30 db) |
| Zombietouch | A fizikai támadások és különleges támadások néha Zombie státusváltozást okoznak | Holy Water (70 db) |





















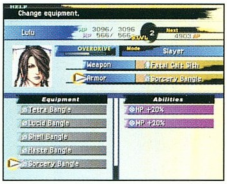

## TÁRGYAK LISTÁJA (AZ USE PARANCCSAL HASZNÁLHATÓAK)

| NÉV | HATÁS |
|---|---|
| Al Bhed Potion | Minden aktív csapattag gyógyít 1000 HP-t, és elmulasztja a Poison, Silence, Petrification státusváltozásokat |
| Healing Water | Minden karakter HP-ját visszaállítja maximumra |
| Tetra Elemental | Minden karakter HP-ját visszaállítja maximumra, és NulAll-t varázsol rájuk (tehát egyszerre NulTide-ot, NulShockot, NulBlaze-t és NulFrostot) |
| Antarctic Wind | Kismértékű jégsebzés egy ellenfélre |
| Arctic Wind | Közepes erejű jégsebzés egy ellenfélre |
| Ice Gem | Nagyerejű jégsebzés minden ellenfélre |
| Bomb Fragment | Kismértékű tűzsebzés egy ellenfélre |
| Bomb Core | Közepes erejű tűzsebzés egy ellenfélre |
| Fire Gem | Nagyerejű tűzsebzés minden ellenfélre |
| Electro Marble | Kismértékű villámsebzés egy ellenfélre |
| Lightning Marble | Közepes erejű villámsebzés egy ellenfélre |
| Lightning Gem | Nagyerejű villámsebzés minden ellenfélre |
| Fish Scale | Kismértékű vízsebzés egy ellenfélre |
| Dragon Scale | Közepes erejű vízsebzés egy ellenfélre |
| Water Gem | Nagyerejű vízsebzés minden ellenfélre |
| Grenade | Minden ellenfelet megsebez |
| Frag Grenade | Minden ellenfelet megsebez és Armor Break támadást hajt végre rajtuk |
| Sleeping Powder | Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Sleep státusváltozást okoz rajtuk |
| Dream Powder | Minden ellenfelet megsebez és nagy eséllyel Sleep státusváltozást okoz rajtuk |
| Silence Grenade | Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Silence státusváltozást okoz rajtuk |
| Smoke Bomb | Minden ellenfelet megsebez és közepes eséllyel Dark státusváltozást okoz rajtuk |
| Shadow Gem | Minden ellenfél aktuális HP-ját megfelezi |
| Shining Gem | Minden ellenfelet megsebez |
| Blessed Gem | Minden ellenfelet megsebez |
| Supreme Gem | Minden ellenfelet megsebez |
| Poison Fang | Egy ellenfelet megsebez és Poison státusváltozást okoz |
| Silver Hourglass | Minden ellenfél következő körét eltolja |
| Gold Hourglass | Minden ellenfelet megsebez, és a következő körüket eltolja |
| Candle of Life | Doom varázslat egy ellenfélre |
| Petrify Grenade | Minden ellenfélen Petrification státusváltozást okoz |
| Farplane Shadow | Death varázslat egy ellenfélen |
| Farplane Wind | Death varázslat minden ellenfélen |
| Dark Matter | Minden ellenfélnek hatalmas sebzést okoz |
| Chocobo Feather | Haste varázslat egy aktív csapattagon |
| Chocobo Wing | Haste varázsla minden aktív csapattagon |
| Lunar Curtain | Shell varázslat egy karakteren |
| Light Curtain | Protect varázslat egy karakteren |
| Star Curtain | Reflect varázslat egy karakteren |
| Healing Spring | Regen varázslat egy karakteren |
| Mana Spring | Osmose varázslat egy ellenfélen |
| Stamina Spring | Drain varázslat egy ellenfélen |
| Soul Spring | Osmose és Drain varázslat egy ellenélen |
| Purifying Salt | Megsebez egy ellenfelet, és Dispel varázslatot süt el rá |
| Stamina Tablet | Egy csatára megduplázza egy karakter max HP-ját |
| Mana Tablet | Egy csatára megduplázza egy karakter max MP-ját |
| Stamina Tonic | Egy csatára megduplázza minden karakter max HP-ját |
| Mana Tonic | Egy csatára megduplázza minden karakter max MP-ját |
| Twin Stars | Egy csata során az egyik karakter MP-elköltése nélkül varázsolhat |
| Three Stars | Egy csata során minden karakter MP-elköltése nélkül varázsolhat |

## GYÓGYÍTÓ TÁRGYAK

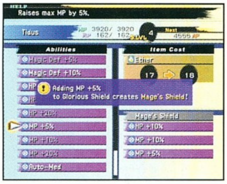
| NÉV | HATÁS | NÉV | HATÁS |
|---|---|---|---|
| Potion | 200 HP gyógyítás egy karakteren | Phoenix Down | Feltámaszt egy ájult karaktert |
| Hi-Potion | 1000 HP gyógyítás egy karakteren | Mega Phoenix | Minden ájult karaktert feltámaszt |
| X-Potion | Egy karaktert maximális HP-re gyógyít | Elixir | Egy karaktert maximális HP-ra |
| Mega-Potion | Minden karakteren 2000 HP-t gyógyít | | és MP-ra tölt vissza |
| Ether | 100 MP-ot tölt vissza egy karakternek | Megalixir | Minden karaktert maximális HP-re |
| Turbo Ether | 500 MP-ot tölt vissza egy karakternek | | és MP-ra tölt vissza |

| PÁNCÉLOK KÉPESSÉGEI (ARMOR ABILITIES) | | |
|---|---|---|
| **NÉV** | **HATÁS** | **MIBŐL LEHET ELŐÁLLÍTANI** |
| Auto-Haste | A csata elején a karakter Haste varázslattal indul | Chocobo Wing (80 db) |
| Auto-Med | A karakter automatikusan használja magán a státuváltozást gyógyító varázsitalokat | Remedy (20 db) |
| Auto-Phoenix | A karakter automatikusan feltámasztja az ájult karaktereket (egy Phoenix Down-t elhasználva) | Mega Phoenix (20 db) |
| Auto-Potion | A karakter minden sebződés után valamilyen gyógyitalt használ magán | Stamina Tablet (4 db) |
| Auto-Protect | A csata elején a karakter Protect varázslattal indul | Light Curtain (70 db) |
| Auto-Reflect | A csata elején a karakter Reflect varázslattal indul | Star Curtain (40 db) |
| Auto-Regen | A csata elején a karakter Regen varázslattal indul | Healing Spring (80 db) |
| Auto-Shell | A csata elején a karakter Shell varázslattal indul | Lunar Curtain (80 db) |
| Berserk Ward | Közepes védelem Berserk státusváltozás ellen | Hypello Potion (8 db) |
| Berserkproof | Majdnem teljes védelem Berserk státusváltozás ellen | Hypello Potion (32 db) |
| Break HP Limit | Lehetővé teszi, hogy a karakter HP-jainak száma meghaladja a 9999-et | Wings to Discovery (30 db) |
| Break MP Limit | Lehetővé teszi, hogy a karakter MP-jainak száma meghaladja a 999-et | Three Stars (30 db) |
| Confuse Ward | Közepes védelem Confuse státusváltozás ellen | Musk (16 db) |
| Confuseproof | Majdnem teljes védelem Confuse státusváltozás ellen | Musk (48 db) |
| Curseproof | Majdnem teljes védelem Curse státusváltozás ellen | Tetra Elemental (12 db) |
| Dark Ward | Közepes védelem Darkness státusváltozás ellen | Eye Drops (40 db) |
| Darkproof | Majdnem teljes védelem Darkness státusváltozás ellen | Smoke Bomb (10 db) |
| Death Ward | Közepes védelem halálvarázslatok ellen | Farplane Shadow (15 db) |
| Deathproof | Majdnem teljes védelem halálvarázslatok ellen | Farplane Wind (60 db) |
| Defense +3% | Megnöveli a védelmet 3%-kal | Power Sphere (3 db) |
| Defense +5% | Megnöveli a védelmet 5%-kal | Stamina Spring (2 db) |
| Defense +10% | Megnöveli a védelmet 10%-kal | Special Sphere |
| Defense +20% | Megnöveli a védelmet 20%-kal | Blessed Gem (4 db) |
| Fire Eater | A tűzalapú támadások gyógyítják a karaktert | Fire Gem (20 db) |
| Fire Ward | A tűzalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek | Bomb Fragment (4 db) |
| Fireproof | A tűzalapú támadások nem sebzik a karaktert | Bomb Core (8 db) |
| HP +5% | Megnöveli a maximum HP-t 5%-kal | X-Potion |
| HP +10% | Megnöveli a maximum HP-t 10%-kal | Soul Spring (3 db) |
| HP +20% | Megnöveli a maximum HP-t 20%-kal | Elixir (5 db) |
| HP +30% | Megnöveli a maximum HP-t 30%-kal | Stamina Tonic |
| HP Stroll | Mászkálás közben töltődnek a karakter HP-jai | Stamina Tablet (2 db) |
| Ice Eater | A jégalapú támadások gyógyítják a karaktert | Ice Gem (20 db) |
| Ice Ward | A jégalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek | Antarctic Wind (4 db) |
| Iceproof | A jégalapú támadások nem sebzik a karaktert | Arctic Wind (8 db) |
| Lightning Eater | A villámalapú támadások gyógyítják a karaktert | Lightning Gem (20 db) |
| Lightning Ward | A villámalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek | Electro Marble (4 db) |
| Lightningproof | A villámalapú támadások nem sebzik a karaktert | Lightning Marble (8 db) |
| Magic Def +3% | Megnöveli a mágikus védelmet 3%-kal | Mana Sphere (3 db) |
| Magic Def +5% | Megnöveli a mágikus védelmet 5%-kal | Mana Spring (2 db) |
| Magic Def +10% | Megnöveli a mágikus védelmet 10%-kal | Wht Magic Sphere |
| Magic Def +20% | Megnöveli a mágikus védelmet 20%-kal | Blessed Gem (4 db) |
| Master Thief | A karakter mindig ritka tárgyakat lop az ellenfelektől | Pendulum (30 db) |
| MP +5% | Megnöveli a maximum MP-t 5%-kal | Ether |
| MP +10% | Megnöveli a maximum MP-t 10%-kal | Soul Spring (3 db) |
| MP +20% | Megnöveli a maximum MP-t 20%-kal | Elixir (5 db) |
| MP +30% | Megnöveli a maximum MP-t 30%-kal | Mana Tonic |
| MP Stroll | Mászkálás közben töltődnek a karakter MP-jai | Mana Tablet (2 db) |
| No Encounters | Nincsenek random csaták | Purifying Salt (30 db) |
| Pickpocket | A karakter nagyobb eséllyel lop ritka tárgyakat az ellenfelektől | Amulet (30 db) |
| Poison Ward | Közepes védelem Poison státusváltozás ellen | Antidote (40 db) |
| Poisonproof | Majdnem teljes védelem Poison státusváltozás ellen | Poison Fang (12 db) |
| Silence Ward | Közepes védelem Silence státusváltozás ellen | Echo Screen (30 db) |





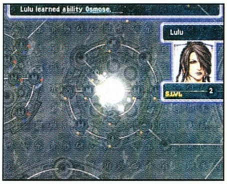








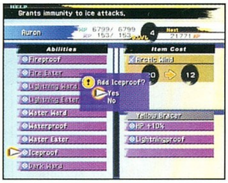














## PÁNCÉLOK KÉPESSÉGEI (ARMOR ABILITIES)

| NÉV | HATÁS | MIBŐL LEHET ELŐÁLLÍTANI |
|---|---|---|
| Silenceproof | Majdnem teljes védelem Silence státusváltozás ellen | Silence Grenade (10 db) |
| Sleep Ward | Közepes védelem Sleep státusváltozás ellen | Sleeping Powder (6 db) |
| Sleepproof | Majdnem teljes védelem Sleep státusváltozás ellen | Dream Powder (8 db) |
| Slow Ward | Közepes védelem Slow státusváltozás ellen | Silver Hourglass (10 db) |
| Slowproof | Majdnem teljes védelem Slow státusváltozás ellen | Gold Hourglass (20 db) |
| SOS Haste | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Haste-et varázsol rá | Chocobo Feather (20 db) |
| SOS NulBlaze | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél NulBlaze-t varázsol rá | Bomb Core |
| SOS NulFrost | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél NulFrostot varázsol rá | Arctic Wind |
| SOS NulShock | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél NulShockot varázsol rá | Lightning Marble |
| SOS NulTide | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél NulTide-ot varázsol rá | Dragon Scale |
| SOS Protect | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Protectet varázsol rá | Light Curtain (8 db) |
| SOS Reflect | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Reflectet varázsol rá | Star Curtain (8 db) |
| SOS Regen | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Regent varázsol rá | Healing Spring (12 db) |
| SOS Shell | Amikor a karakter HP-ja alacsony, a páncél Shellt varázsol rá | Lunar Curtain (8 db) |
| Stone Ward | Közepes védelem Petrification státusváltozás ellen | Soft (30 db) |
| Stoneproof | Majdnem teljes védelem Petrification státusváltozás ellen | Petrify Grenade (20 db) |
| Water Eater | A vízalapú támadások gyógyítják a karaktert | Water Gem (20 db) |
| Water Ward | A vízalapú támadások csak fele sebzést okoznak a karakternek | Fish Scale (4 db) |
| Waterproof | A vízalapú támadások nem sebzik a karaktert | Dragon Scale (8 db) |
| Zombie Ward | Közepes védelem Zombie státusváltozás ellen | Holy Water (30 db) |
| Zombieproof | Majdnem teljes védelem Zombie státusváltozás ellen | Candle of Life (30 db) |

## A SPHERE-EK HATÁSAI

| | |
|---|---|
| Power Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos erő-, védelem- vagy HP-mezőt |
| Mana Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos varázserő-, mágikus védelem- vagy MP-mezőt |
| Speed Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos gyorsaság-, pontosság- vagy kitérés-mezőt |
| Ability Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos képesség-mezőt (varázslatot, speciális képességet vagy különleges támadást) |
| Fortune Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy szomszédos szerencse-mezőt |
| Attribute Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy olyan tulajdonság-mezőt, amit valaki már aktivált |
| Special Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy olyan speciális képesség-mezőt, amit valaki már aktivált |
| Skill Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy olyankülönleges támadás-mezőt, amit valaki már aktivált |
| Wht Magic Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy olyan fehér mágia-mezőt, amit valaki már aktivált |
| Blk Magic Sphere | A Sphere-rácson aktivál egy olyan fekete mágia-mezőt, amit valaki már aktivált |
| Master Sphere | A Sphere-rács bármelyik mezőtjét aktiválja |
| Lv. 1 Key Sphere | Eltüntet egy szomszédos egyes szintű akadályt a Sphere-rácsról |
| Lv. 2 Key Sphere | Eltüntet egy szomszédos kettes szintű akadályt a Sphere-rácsról |
| Lv. 3 Key Sphere | Eltüntet egy szomszédos hármas szintű akadályt a Sphere-rácsról |
| Lv. 4 Key Sphere | Eltüntet egy szomszédos négyes szintű akadályt a Sphere-rácsról |
| HP Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású HP mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel) |
| MP Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású MP-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel) |
| Strength Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású erő-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel) |
| Defense Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású védelem-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Power Sphere-rel) |
| Magic Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású varázserő-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel) |
| Magic Def Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású mágikus védelem-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Mana Sphere-rel) |
| Agility Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású gyorsaság-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel) |
| Evasion Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású kitérés-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel) |
| Accuracy Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású pontosság-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Speed Sphere-rel) |
| Luck Sphere | Egy szomszédos üres mezőt dupla hatású szerencse-mezővé változtat (ahhoz, hogy hasson, aktiválni kell egy Fortune Sphere-rel) |
| Clear Sphere | Egy szomszédos mezőt üres mezővé változtat |
| Return Sphere | Visszatérhetünk a Sphere-rács egy olyan mezőjére amit az adott karakter már aktivált |
| Friend Sphere | A Sphere-rács egy olyan pontjára teleportálhatunk, ahol egy másik karakterünk áll |
| Teleport Sphere | Visszatérhetünk a Sphere-rács egy olyan mezőjére amit egy másik karakter már aktivált |
| Warp Sphere | A Sphere-rács bármelyik pontjára elteleportálhatunk |

# HALO TIPPEK

## HUMÁN FEGYVEREK

### M6D PISTOL

**Tölteny: 12/120**

A pisztolyt használhatjuk automata üzemmódban, ami radikálisan gyorsítja a tüzelési sebességet, ráadásul egy jól helyezett lövés (értsd: „Bumm a fejbe!") majdnem minden pajzs nélküli ellenfelet azonnal megöl (ez Legendary-fokozaton elképesztő előny!). Hasznos, hogy van rajta távcső, amivel zoomolhatunk – így közepes távolságról is hatalmas pusztítást tudunk végezni. A fegyver hátránya, hogy az utántöltése igen hoszszadalmas, és a közelharcban sem sebez túl nagyot.





### MA5B ASSAULT RIFLE

**Tölteny: 60/600**



A gépfegyvernek hatalmas a tára, ezért keményen lehet vele kaszálni – egy tárral akár 5-6 Gruntot is elintézhetünk. Legendary-fokozaton az Elite-ek már egy teljes tártól sem halnak meg, ekkor már mindenképpen valamilyen plazmafegyverrel kell kombinálnunk. Súlyos hátránya, hogy a hosszabb sorozatoknál már közepes távon is igen pontatlanná válik, távolra pedig egyenesen lőszerpocsékolásnak számít – próbáljunk meg rövid sorozatokkal operálni.



### M90 SHOTGUN

**Tölteny: 10/50**



A játék leghasznosabb fegyvere! Elképesztő tűzereje van, közelről a Hunterek és a lila Elite-ek kivételével minden ellenfél felborul egy találattól. Messzire ne ezzel lövöldözzünk, viszont bátran erőltethetjük a Rambó-harcmodort (Legendary-fokozatban azért ne), hiszen a tíz töltény a tárban – pontos célzás esetén – tíz halott idegent jelent. Sajnos kooperatív módban nem lesz elég töltény két shotgun fenntartására, ilyenkor el kell dönteni, hogy kinél legyen, ki gyűjtse a lőszert.



### S2 AM SNIPER RIFLE

**Tölteny: 4/20**

A mesterlövészpuska, csakúgy, mint minden hasonló játékban, igen erős fegyver a Haloban is. A legtöbb Covenant-katonát (leszámítva a Huntereket) egyetlen lövéssel kifektethetjük, de ha biztosra akarunk menni, akkor célozzunk fejre – ezt senki sem bírja ki. Ezt még tetézi, hogy a lövedék simán áthatol az áldozat testén, ezért ha többen állnak egymás mellett, akkor dupla találatokat is elérhetünk (egyszer egy négyszeres találat is összejött!). További pozitívum, hogy infra móddal is rendelkezik a fegyver, illetve gyors a tüzelési sebessége – sajnos azonban igen hamar el lehet lőni a tárban levő négy töltényt. A legkomolyabb hiba a fegyverrel kapcsolatban, hogy alig van hozzá töltény, ezért minden egyes golyónkat meg kell becsülnünk... Gonosz trükk, de hasznos, ha a velünk tartó katonák közül lecsapjuk a mesterlövészeket, és felmarkoljuk a szétguruló töltényeket.



### M19 SSM ROCKET LAUNCHER

**Rakéta: 2/8**



A rakétavető is standard felszerelésnek számít az FPS-ekben, itt azonban kissé más a szerepe, mint azt megszokhattuk. A Covenantok ugyanis elég okosak ahhoz, hogy a viszonylag lassú rakétát kikerüljék, ezért értelme csak annak van, ha járművek ellen használjuk – különösen a Covenant Wraithek érzékenyek erre, két telitalálattól felborulnak. A pontos célzásban segít a zoom, azt viszont nagyon sajnáltuk, hogy rocketjumpolni nem nagyon lehet vele.



### M9 HE-DP GRENADE

Hatékony repeszgránát, amiből egyszerre maximum négy lehet nálunk. Majdnem rögtön azután robban, miután megállapodott – addig viszont pattog, gurul, ahogy azt a gravitáció diktálja. Viszonylag nagy a sebzés sugara (végül is repeszgránátról van szó), ezért vigyázzunk magunkra...

### PLASMA GRENADE

Legtöbbször hatékonyabb a repeszgránátnál, ugyanis nagyobb körben sebez (ráadásul plazmával), és ráragaszthatjuk az ellenfelekre (a Jackalok és a Hunterek pajzsáról azonban lepattan), akik jó eséllyel pánikszerűen berohannak társaik közé, és ott robbannak fel. Pár másodperccel késleltetve robban. Maximum négy darab lehet nálunk egyszerre.



# COVENANT FEGYVEREK

## PLASMA PISTOL

**Energiacella: 100**

Nagyon kellemes kis fegyver, bár mind a tüzelési sebessége, mind a sebzése csak közepes. A trükk az, hogy túltölthetjük, ha nem engedjük el a tűzgombot – ilyenkor egy óriásit sebző, korlátozottan nyomkövető plazmagolyót kapunk, amit akkor engedünk el, amikor akarunk. A fegyver hátránya, hogy nem lehet újratölteni (ha kifogyott, el kell dobni), illetve túlmelegedhet – ilyenkor nem lőhetünk vele pár másodpercig.



## PLASMA RIFLE

**Energiacella: 100**



A Plasma Pistol átvariált változata, sokkal nagyobb tüzelési gyorsasággal és kicsit nagyobb sebzéssel. Szintén túlmelegedhet, viszont ilyenkor rövidebb ideig válik használhatatlanná, mint társa (viszont cserébe nem lehet túltölteni), és ugyanúgy nem cserélhetünk benne tárat.

## NEEDLER

**Töltény: 20/80**

Ez a roppant hasznos fegyver lassú mozgású, nyomkövető kristályokat lő ki, melyek beleállnak az áldozat testébe és rövid idő múlva, kis sebzést okozva kipukkannak. Amennyiben viszont valakibe egyszerre hét kristály is beágyazódik, azok egy nagy sugarú robbanást okoznak – ez legtöbbször halálos, gyakran nem is csak a közvetlen áldozatra. A Jackal pajzsokról és a Hunterek elülső/oldalsó páncélzatáról lepattan, csakúgy, mint a falakról, viszont egy tárral a fentieken kívül bárkit kinyírhatunk.



# COVENANT ELLENFELEK

## GRUNT

**Használt fegyverei:** Plasma Pistol, Needler, Plasma Grenade
**Mit használjunk ellene:** Pistol, Assault Rifle, Plasma Pistol



Legnagyobb számban Gruntokkal fogunk összefutni a játék során, ők a Covenant-szövetség leggyengébb tagjai. Elképesztően gyávák, amennyiben nincs mellettük valamilyen magasabb rangú/erejű egység, az első lövések után eliszkolnak a helyszínről és csak akkor térnek vissza harcolni, ha tisztának tűnik a levegő. Minél többen vannak egymás mellett, annál jobbak a tulajdonságaik, annál pontosabban céloznak, vigyázzunk, nehogy bejöjjön a „sok lúd MasterChiefet győz" mondás! Három típusuk van, az alap sárga páncéllal rendelkezik, az erősebbek (és bátrabbak) vörössel, az igazán kemény fiúk pedig ezüstösen csillognak. Utóbbiak egy különös fegyvert is használnak, a Fuel Rod Canistert, ami a túltöltött Plasma Pistolhoz hasonló lövedékeket ereget, csak sűrűbben (ez a Hunterek alapfegyvere). Ezt a kitűnő fegyvert mi nem szerezhetjük meg, ugyanis amint elhullik a Grunt, felrobban. Szerencsére mindegyik változatát ki lehet iktatni egy pisztollyal elkövetett fejlövéssel.



## ELITE

**Használt fegyverei:** Plasma Rifle, Needler, Plasma Grenade
**Mit használjunk ellene:** Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler, Sniper Rifle, Shotgun

A játék legokosabb ellenfelei mindenképpen az Elite-ek, akik szinte ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkeznek, mint mi: ugyanolyan gyorsak, ugyanúgy képesek kihasználni a terep adottságait, ráadásul egy ugyanolyan feltöltődő páncéllal rendelkeznek, mint szerény személyünk. Folyamatosan mozognak, lebuknak, táncolnak, és amikor már alig élnek, egy utolsó elkeseredett közelharci támadást intéznek ellenünk. Legendary-fokozaton már szinte gránátesővel fogadnak minket. Amikor sikerült „leszívni" páncéljukat, fedezékbe vonulnak, hogy feltöltsék azt – ezt mindenképpen meg kell akadályoznunk. Csakúgy, mint a Jackal pajzsot, az ő páncéljukat is a legegyszerűbb valamilyen plazmafegyverrel lebontani, utána már minden fegyver jó. Négy alfaját különböztethetjük meg, melyek közül a kék és a lila hasonló, csak a lila sokkal erősebb, pontosabb és okosabb. Az ezüstszínű Elite már durvább: ugyan nem sokkal erősebb, mint lila társai, viszont egy kis szerkezettel láthatatlanná tud válni (a radaron nem látszik, és a Needler sem fogja be). Ezt kiegyensúlyozza, hogy nincsen pajzsa, ráadásul minél többet lövünk bele egyre láthatóbb lesz, azonban amikor három-négy ilyen ellenfél támad ránk egyszerre, igencsak fel kell kötnünk a páncélgatyát. Tovább romlik a szituáció, amikor Plasma Sworddel, egy halálos közelharci fegyverrel vannak felszerelve – ebből egy csapás, és bármilyen állapotban vagyunk, elpatkolunk. A legerősebb Elite aranyszínű páncélban pompázik, és minden alkalommal Plasma Sworddel hadonászik. Ehhez számítsuk hozzá elképesztő gyorsaságát, és szívósságát – egy tanácsunk lehet: hátrálni és lőni.





## HUNTER

**Használt fegyverei:** Fuel Rod Canister
**Mit használjunk ellene:** Pistol





Ez a böhöm ellenfél eleinte igen sok gondot okozott, hiszen frontális támadással semmire sem megyünk ellene – köszönhetően vastag páncélzatának. Mesterlövészpuskával kibír kéttárnyi fejlövést! Bal karján egy fémpajzs van, ami sebezhetetlenné teszi, amikor használja. Ráadásként egy Fuel Rod Canister van a jobb karjára rögzítve, ami erősebb, mint egy rakétavető. Amikor közel megyünk hozzá, tüskéivel megrohamoz minket – ha beszorít egy sarokba, végünk. Ennek ellenére van egy gyenge pontja: a hátán levő barnás folt – itt nincs páncélja, és egy golyó a gerincébe kiiktatja (ez a hely látszik a képen is itt balra fent). Ez messziről is működik, viszont amenynyiben nincs nálunk emberi fegyver (nem csak pisztoly jó – bár az a legelegánsabb –, hanem shotgun vagy sniper is), meg fogunk vele szenvedni. Itt is igyekezzünk közel kerülni hozzá, és amikor rohamoz, ugorjunk félre előle, majd próbáljunk meg minél többet belelőni a hátába.

## JACKAL

**Használt fegyverei:** Plasma Pistol
**Mit használjunk ellene:** Plasma Pistol, Plasma Rifle, Pistol

A Jackalok legjellegzetesebb vonása az, hogy egy Plazmapajzsot hordanak maguknál. Ez igen erős, a golyóval működő fegyverek (többek között a Pistol, a Shotgun és a Needler) egyáltalán nem ütik át. Ráadásul igen figyelmes lények, a legkisebb zajt, mozgást is észreveszik, és pajzsuk mögé bújnak. Mindazonáltal nem győzhetetlenek, mert a „sárkány ellen sárkányfű, plazmapajzs ellen plazmafegyver" elv alapján könnyedén elbánhatunk első védekezési vonalukkal, ami után már csak le kell lőnünk őket. Ha ez túl bonyolultan hangzik, akkor gránátot nekik! Két fajtájuk van, melyeket a pajzsuk színe alapján különíthetünk el: a kékek nagyon gyengék és rosszul céloznak, ezzel szemben a sárgák fürgék és pontosan lőnek. Csakúgy, mint a Gruntok, ők sem bírják a fejlövést.



## FORERUNNER SENTINEL

**Használt fegyverei:** Laser Beam
**Mit használjunk ellene:** Plasma Pistol, Plasma Rifle

Csak az utolsó küldetésben lesznek ellenfeleink, addig velünk együtt harcolnak a Flood ellen. Folyamatos lézersugárral támadnak, ami igen jól hatástalanítja pajzsunkat, viszont ezután már nem sebez annyit. Mindenképpen plazmafegyvereket használjunk ellenük, egy túltöltött Plasma Pistol-löket még Legendary-fokozaton is leszedi őket. Amennyiben nincs nálunk ilyen fegyver, a Shotgun a legjobb megoldás. Ha sokan vannak egymás mellett, plazmagránáttal is megpróbálkozhatunk.

# FLOOD ELLENFELEK

## „OSTOROS" (COMBAT FORM 1)

**Használt fegyverei:** Pistol, Assault Rifle, Shotgun, Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler
**Mit használjunk ellene:** Shotgun, Plasma Pistol, gránátok

A Floodok közkatonája nagyon jó harcos, csak a testfelépítése gyengécske. Szinte bármilyen fegyverrel fel lehet szerelve, és egész jól is céloz, ráadásul kedvelt támadási módja, hogy amíg mással vagyunk elfoglalva, hátulról közelít, és rendkívül hosszú csápjával lecsap ránk (innen a beceneve). Amikor kevés sebzést okozva – például Assault Rifle-lel, vagy Pistollal – lőjük le, akkor néha feltámad; ekkor ugyan már nincs nála fegyver, viszont elég meglepő lehet, ha egy már kitisztított részről tér vissza valaki. A legjobb taktika: Shotgunnal. Közelről. Fejbe.



## „BÖHÖM" (COMBAT FORM 2)

**Használt fegyverei:** Pistol, Assault Rifle, Shotgun, Rocket Launcher, Plasma Pistol, Plasma Rifle, Needler
**Mit használjunk ellene:** Shotgun, Plasma Pistol, gránátok

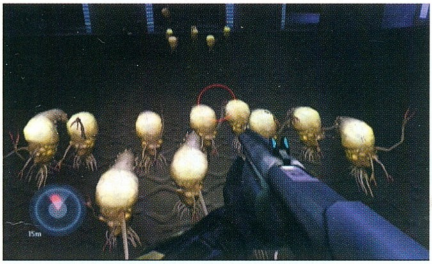
A Floodok elit katonája nagyon hasonlít az ostoroshoz, azzal a különbséggel, hogy sokkal erősebb és sokkal gyorsabb. Igaz, közelharcban gyengébb, hiszen mancsaival csak közvetlen közelről tud támadni – ennek ellensúlyozására néhányszor (a játék során körülbelül 8–10 alkalommal) rakétavetővel is fel van szerelve. Csakúgy, mint az ostoros, a böhöm is képes arra, hogy visszatérjen a halálból. Halálakor gyakran hagy maga mögött gránátot (mind a kétféléből), szerencsére azonban nem használja ezeket.



## DRONE

**Használt fegyverei:** –
**Mit használjunk ellene:** bármi

A Flood tagjai közül vele fogunk először találkozni – kicsiny, agyatlan lények ezek, melyeknek stratégiája elég egyszerű: elkezdenek rohanni felénk, majd egy ugrás után ránk akaszkodnak és végül kipukkannak. Az utóbbi okozza a sebzést, mely önmagában elenyésző – a gond mindössze azzal van, hogy általában 30-40 Drone ront ránk egyszerre. Szerencsére, amikor lelőjük őket akkor is pukkannak, amitől a mellettük levők is kidurrannak – optimális esetben pár lövéssel egy egész sereget el tudunk intézni. Ők amolyan kivégző szerepben vannak – amikor már alig élünk, és visszavonulunk regenerálódni, újratölteni a fegyvereket, általában akkor ugrik pár a nyakunkba (igen, képesek a falakon, a plafonon is mászni, majd onnan vetődni). Tanács: megvárni, amíg ugranak, lecsapni a fegyverrel, és gyorsan hátrálni – ezzel a módszerrel a lőszer elpazarolása nélkül végezhetünk velük.



## „ANYAÁLLAT" (CARRIER FORM)

**Használt fegyverei:** –
**Mit használjunk ellene:** bármi

A Flood ezen egysége első ránézésre nem túl veszélyes: nincs fegyvere, lassú, és szinte bármilyen találattól azonal kifekszik – persze az élet nem ilyen egyszerű. Egyrészt, amikor elpusztul (vagy amikor közel kerül hozzánk), akkor elterül a földön, majd felrobban – ez igen sokat ront állapotunkon. Ez már önmagában is elég durva (főként ha hátulról közelítenek), viszont egy ilyen robbanást követően szül is egyet – öt Drone pattog elő „anyuci" testéből, és kezd el felénk kúszni, pattogni. Szerencsére a robbanás a társaikat is sebzi, úgyhogy a ránk rontó Flood-seregből mindig szedjük le elsőként, sokszor a támadók nagy részét ezzel el is tudjuk intézni. Gránátot ne használjunk ellene, mert az nem pukkasztja ki azonnal, hanem a légnyomás arrébb löki, és csak ez után durran ki (gyakran hozzánk túlzottan is közel).



# MAXIMO

TIPPEK

## BONEYARD – A TEMETŐ

### CSONTVÁZAK ÉS ZOMBIK



Achille Király csontvázhadseregének katonái, és a hétköznapi zombik a legáltalánosabb ellenfelek. Egyszerű őket leteríteni, noha sok közülük van annyira szívós, hogy miután egyszer kifeküdt, néhány másodperc után újra talpra áll. Hogy utóbbit elkerüljük, alkalmazzuk az ellenőrzési pontokhoz használt földrengető támadást.

### PÁNCÉLOS CSONTVÁZAK



A masírozó csontvázak, melyek általában kapuk előtt őrködnek, veszélyes ellenfelek. A nagy bárdjuk teszi őket azzá: igyekezzünk hárítani a csapásaikat, és keresztülszúrni őket – esetleg más függőleges támadásokkal próbálkozni.

### FRISS HANTOK



A temetős pályán gyakoriak az olyan talajrészek, amelyek sötétebb színűek, s ezekre gyalogolva kinyúló kezek fosztanak meg minket a csizmánktól. Hogy ezt elkerüljük, csak ugrálva haladjunk az ilyen részeken, vagy vegyük meg a legelső pályán a lábsajtot – bár ez utóbbi csak rövid id[illegible] ki.

### TOTEMOSZLOPOK



Az előbukkanó totemoszlopok pattogó fénylabdákat lőnek ki, de mindig ugyanabba az irányba, tehát nem nehéz kikerülni őket.

### SZELLEMEK



A szellemeket jól időzítve kell szétcsapnunk, különben szétszórják az összegyűjtött lelkeinket. Ha netán ez sikerül nekik, vegyük őket üldözőbe, mert újra próbálkozhatnak.

### SZARKÁK



Akár a Ghost 'N Goblinsban, a szarkák a nagyobb sírköveken gubbasztanak, s a közelükbe érve támadnak ránk. Ők „csak” a pénzünket veszik el, de minthogy a bugyelláris súlya lehúzza őket, nem nehéz visszaszerezni tőlük.

### HASTLY GUS



Az óriási sírásónak a lukas cipőjéből kiálló lábujjait kell megcsapkodnunk. A földrengető támadással lehet rájuk ugrani, de hogy biztosan elkerüljük a támadásait, egyszerűbb, ha a pajzsot hajítjuk oda. Amikor fél lábon ugrál, akkor aztán rácsaphatunk a másik lábára is, majd amikor lecsücsült, megnyirbálhatjuk az arcát.

## A LÁP



A mocsárvilágban az utunkat álló növényeket egyszerűen csapkodjuk szét, majd siessünk, mert visszanőnek. A világoszöld, sekély vizeken átvághatunk, de a sötétebb víztől óvakodjunk. A koromsötét mocsár szintén halálosnak tűnik, és valóban: ha megpróbálunk kiugrálni, előbb-utóbb belefulladunk. Ennek ellenére van egy taktika, amivel nem fogunk elmerülni: ha nem ugrándozunk, és nem állunk meg egy pillanatra sem. Folyamatosan fussunk, és keressünk egy lejtős részt valamelyik part felé.

## KROKODILOK

Ahol bugyborékol a víz, ott számíthatunk krokodiltámadásra. Függőleges támadással próbáljunk lesújtani rájuk, avagy egyszerűen csak meneküljünk.



## BOKOR LABAS



A voodoo-varázsló legelső húzása az, hogy lekicsinyít minket, és megpróbál eltaposni. Ilyenkor meneküljünk, illetve ugorjunk el. Utána osztódni kezd, s három különböző irányba szalad szét. Érjük utol valamenynyi énjét és csapjuk szét mindegyiket. A harmadik fázis a legkellemetlenebb, mikor is a varázsló voodoo-babákat generál, és tűzvarázslatokat küld. Utóbbit a pajzzsal védhetjük ugyan, de minthogy egy sorozat rögtön elfogyasztja a pajzsot, inkább kaszaboljuk le minél gyorsabban a babákat, mert úgy hamarabb léphetünk a következő fázishoz. Pontosabban vissza az elsőhöz, csak most már a jómadár négyfelé fog osztódni...

# FROZEN WASTES – A FAGYOS PUSZTA

## MEGFAGYOTT KALÓZOK





A megfagyott kalózok testét jég borítja, ezért a vízszintes suhintások lepattannak róluk. Viszont a fejük kilóg a jégtömbből, úgyhogy függőleges csapással lehet széthasítani őket.

## FELNYÁRSALT KALÓZOK

Kétségtelenül ezek a legbosszantóbb ellenfelei a szintnek. Minthogy kardél áll ki a hasukból, hiába döntjük le őket: ha rájuk ugrunk, mi magunk is komoly sérülést szenvedünk. Márpedig közönséges csapkodástól csak nem hajlandók kimúlni. A megoldás az, hogy a hátuk mögé kell kerülnünk – ha sikerül hasra vágnunk őket, onnantól már nyert ügyünk van.



## BOMBÁZÓ CSONTVÁZAK



A bombákat mindenképp el kell kerülnünk – ha nem találnak el minket, időzítve robbannak. De magától a merénylőtől is jobb távol maradni: inkább a pajzsunkat dobjuk neki. Ha ezt nem tehetjük meg, a lábukat kaszáljuk el (fél térdre ereszkedve), és meneküljünk az önmagát felrobbantó torzótól.

## YETIK



A havas részeken sok helyen látni jókora lábnyomokat, s persze a hegyek között össze is futunk a tulajdonosaikkal. A havasi emberek hatalmas termetűek, de ez ne rémisszen meg senkit. Nagyon ostobák és lassúak: mindössze el kell kerülnünk a földrengető támadásukat és a csapkodásukat, majd a közelükbe kell férkőznünk. Utána már csak ki kell várnunk, amíg újra támadáshoz készülődnek, mikor is védtelenül hagyják a pocakjukat.

## CAPTAIN CADEVER



A féllábú kalózkapitány nem annyira kemény főgonosz, viszont nehéz kitapasztalni a sebezhető pontját. Nyilván jól jön egy kis segítség. Először is maradjunk a közelében, mert még mindig jobb, ha a bepörgős támadásával próbálkozik vagy csapkod a horgonyával, mintha elővesz a mordályát. A kapitány minden támadásának alaposan nekikészülődik, ezért nem nehéz elkerülni azokat, majd megütni a jómadarat. Ezzel még nem sebezzük meg: csak odébbtaszítjuk, ekkor elkezd fél lábon ugrálni hátrafelé. Itt jön a legfontosabb: úgy kell meglöknünk, hogy a falába beszoruljon az egyik rácsba. Ha ez megtörtént, gyorsan oda kell rohannunk (hiszen idővel kiszabadul), s térdre ereszkedve (!) meg kell ütnünk az egészséges lábát. Úgy a harmadik találatunk után a rácsokat időnként fedők zárják le, de ez nem nehezíti meg túlzottan a dolgunk.

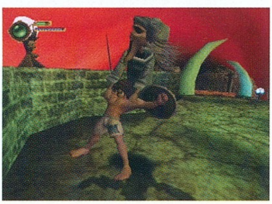
# SPIRIT REALM – A TÚLVILÁG

## TRAMBULINOK, CSAPDÁK ÉS FŰRÉSZEK



A puha, rugalmas agyszövet kitűnő ugratóként szolgál, tehát ne habozzunk rátaposni az agytekervényekre. A csapdákról annyit nem árt tudni, hogy ha lehajolunk, a fejünk fölött fognak összecsapódni a fogak. A körfűrészeknél pedig figyelni kell, milyen magasságban jönnek-mennek, s aszerint kell vagy lehajolni, vagy átugrani őket.

## BOSZORKÁNYOK



A boszorkányok a levegőből támadnak, de a szarkákkal ellentétben nem a pénzünkre, hanem hősünkre pályáznak. Ha elragadnak minket, a gombokat nyomogatva szabadulnunk kell a karmaikból, majd mihamarabb le kell kaszabolnunk őket.

## KISMALACOK



A kismalacok hatalmas pöröllyel vannak felfegyverkezve. Éppen ezért nem szabad hagyni, hogy lesújtsanak, tehát nekünk kell előbb végeznünk velük. Hogy ne a fejük felett suhintgassunk, fél térdre kell ereszkednünk.

## MINOTAURUSZOK

Ezek a lények a felöklelésünkkel próbálkoznak, viszont a pajzzsal vagy egy jól időzített ellencsapással könnyen megállíthatjuk őket.



## LORD GLUTTERSCUM



A hájtömeg maga mutatja meg a gyenge pontját: a hátsóját kell megszurkálnunk. Mögé kerülni csak egyetlen esetben van lehetőség, mégpedig amikor tűzfújással van elfoglalva. A sérülése után mindig egy kis földrengést generál a súlyával, ilyenkor ne felejtsük el átugrani a lökéshullámot. A savas köpeteit könnyű kicselezni: csak fussunk az egyik irányba, majd mikor köp, hirtelen forduljunk a másik irányba.

# CASTLE MAXIMO – MAXIMO KASTÉLYA

## FAERŐD ÉS KATAPULT

A faerőd a kastély kezdő szintjén egy szakadék szélén áll, s a legtetejéről lehet csak átugrani a túlsó oldalra. A katapultot természetesen rendeltetésszerűen lehet használni, de a működtetéséhez kulcs szükséges.



## ZÖLD SZELLEM



Ez a szellem nem lelkeket rabol, hanem frankón átmossa Maximo agyát, aki így pár másodpercig úgy masírozik, mint egy holdkóros. Ebben pedig az a legkellemetlenebb, hogy az irányítás közben a fonákjára fordul.

## FEKETE LOVAG

Ez a behemót fickó lila erőterek mellett őrködik, s látszólag sérthetetlen. A földrengetős technikával előbb meg kell szédíteni, majd ugyanúgy le kell szakítani a fejét, ami ekkor lebegni kezd, s így sebezhetővé válik. Egyszer azonban nem elég megütni (sőt el is lehet hibázni), úgyhogy a leírt technikát legalább kétszer kell alkalmazni.



## DÉMON SOPHIA



Hitvesi csók helyett egy hatalmas szörny vár emberünkre „Happy Endként". A kör alakú teremben a legnagyobb ellenségünk a sötétség. Csak akkor látunk valamit, amikor kint villámlik. Ettől eltekintve két módon vehetjük észre a szörnyeteget: ha épp az egyik ablak előtt van, vagy ha szembefordulva velünk világít a szeme. A fal mellé húzódva vizsgálódjunk jobbra-balra. Elég, ha csak nagyjából tudjuk, mennyire közeli a veszély, s könnyedén a szörny képébe hajíthatjuk a pajzsunkat – avagy ugrálva-vagdalkozva is előbb-utóbb eltaláljuk.

## CSÚSZÓ-MÁSZÓ ZOMBI

Vagy nevezhetnénk kullancs zombinak is ezt a figurát: ha egyszer elkapja a lábunkat, nem akarja többé elereszteni.



## A GONOSZ ACHILLE KIRÁLY

A varázsló energiaszőnyegeit ugorjuk át, a tűzlabdái elől pedig hajoljunk le, majd eközben férkőzzünk a közelébe, és üssük meg. Az első találatunk után kibocsátott kék erőpajzs elől meneküljünk, viszont amikor az újabb találat után Achille olyan pajzsot generál, amin egy ikon látható, nézzük meg, nálunk van-e az ahhoz az ikonhoz tartozó mozdulat, és azzal támadjunk haladéktalanul. Ha nincs nálunk, akkor húzódjunk távolabb és várjunk. A második találatunk után egy lebegő lila fej is megjelenik, ami robbanó koronákat szór, valamint lézerezik is – de ha sikerül Achille pajzsait megsemmisítenünk, végül átalakul egy páncélikonná. Azt természetesen vegyük fel: szükségünk lesz rá, mert a varázsló egyszer felgyógyítja magát. Egy idő után energiaágyúk nőnek ki a földből, melyek sugarával Achille óriássá alakul: ekkor ne a varázslót, hanem az ágyúkat ütlegeljük. Gyorsan kell végeznünk velük egymás után, különben újratermelődnek. Ezek után jön a második kör. Az óriást másodszor is elintézve, végül a terem energiaforrása gallyra megy, s ellenfelünk őrjöngeni kezd. A vad csapkodás elől könnyen kitérhetünk (csak köröznünk kell Achille körül), és „átpaskolhatjuk" a túlvilágra az öreget – de vigyázat: energianyalábok repkednek mindenfelé, amelyek nincsenek jó hatással az egészségünkre.

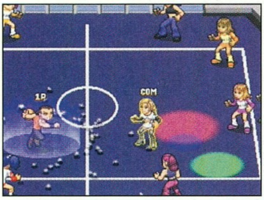




## PLAYSTATION CHEATEK

### All-Star Slammin' D-Ball

**Cheat mód**
A címképernyőn üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, X, Négyzet, Háromszög, Kör.







### Roswell Conspiracies: Aliens, Myths And Legends

**Cheat mód**
A főmenüben nyomjuk le tizenötször az L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + Le kombinációt, s ezzel megnyitjuk valamennyi szintet, plusz egy cheat menüt is kapunk a pause képernyőn.





## PLAYSTATION 2 CHEATEK

### Driven

**Az összes kocsi**
A főmenüben üssük be: Fel, Le, Jobb, Jobb, Bal, Fel, Fel, Le.

**Az összes pálya**
A főmenüben üssük be: Fel, Fel, Bal, Le, Bal, Jobb, Jobb, Fel.

**Story mód**
A főmenüben üssük be: Le, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal.



### Dropship: United Peace force

**Bónuszpályák**
Menjünk a főmenüből az Classfied Files>Unlock ponthoz, ott írhatjuk be az alábbi kódokat:
KREUZLER – 1-es bónuszszint
SHEARER – 2-es bónuszszint
UBERDOOPER – 3-as bónuszszint



### Dynasty Warriors 3

**Pályaválasztás**
A főmenünél üssük be: R1, R2, L2, L1, Négyzet, L1, L2, R2, R1, Háromszög.



**Az összes Shu tábornok**
A főmenünél üssük be: L1, Négyzet, Háromszög, R2, L1, L2, L2, R1, Négyzet, L1.

**Az összes Wei tábornok**
A főmenünél üssük be: L2, L1, Négyzet, Háromszög, L1, L2, R1, R2, L1, L2.



**Az összes Wu tábornok**
A főmenünél üssük be: Háromszög, Háromszög, L1, Négyzet, R1, R2, L1, 3xL2.

**Az összes tábornok**
A főmenünél üssük be: 3xR2, L1, Háromszög, 3xL2, R1, Négyzet.

**BGM (zene) teszt opció**
A főmenünél üssük be: L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2, Négyzet, Háromszög.

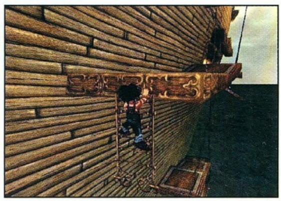
**Opening Edit opció**
A főmenünél üssük be: R1, Négyzet, R1, Háromszög, R1, L1, Négyzet, L1, Háromszög, L1.

**Az összes FMV bejátszás**
A főmenünél üssük be: Háromszög, L1, Háromszög, R1, Háromszög, Négyzet, L2, Négyzet, R2, Négyzet.

### Evil Twin

**Örök folytatási lehetőség**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: X, Négyzet, Háromszög, X, Kör.

**Mega lövések**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, X.



**Gyorstüzelés**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, Kör.

**Pattogó labdák**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: Kör, Négyzet, Kör, Háromszög, X.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

**Nézetek**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: Kör, Kör, X, Háromszög, Négyzet.

**Orvlövészet**
A „Cheat Codes" menüben írjuk be: Négyzet, Kör, X, Háromszög, Kör.

## Grand Theft Auto 3

**Láthatatlan kocsik**
Játék közben vigyük be: L1, L1, Négyzet, R2, Háromszög, L1, Háromszög.



**Gyorsabb játék**
Játék közben vigyük be: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, R1, R2.

**Lassabb játék**
Játék közben vigyük be: Háromszög, Fel, Jobb, Le, Négyzet, L1, L2.

## GoDai: Elemental Force



**Pályaválasztás**
A főmenüben vagy játék közben üssük be: L1, L2, X, Háromszög, L1, L2, X, Háromszög.

**Az összes multiplayer karakter**
A főmenüben üssük be: R2, Kör, X, Négyzet, Háromszög, Jobb, Le, Bal, Fel, L2, L1, Kör, Négyzet, L1, L2, L1, Kör, L2, Négyzet.

**Sérthetetlenség**
Indítsunk egy single player játékot, majd pauzáljunk és üssük be: L1, L2, Kör, Négyzet, L1, L2, Kör, Négyzet.

**Halálos minden sérülés**
Indítsunk egy single player játékot, majd pauzáljunk és üssük be: L1, L2, bal analóg kar Fel, bal analóg kar Le, bal analóg kar Bal, bal analóg kar Jobb, Háromszög, Négyzet, X, Kör.

**Az összes varázslat**
Indítsunk egy single player játékot, majd pauzáljunk és üssük be: R1, R2, L1, L2, X, Háromszög, Kör, Négyzet.

## James Bond 007: Agent Under Fire

**Örök Életerő**
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1 + R2-t, és üssük be: Fel, Le, Kör, Kör, 3xLe, Bal, Kör. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és tartsuk lenyomva az L2 + Le + R1 kombinációt, s közben üssük be: Kör, Kör, R2, Kör, L1, Négyzet, Négyzet, Kör.

**Kifogyhatatlan rakétavető**
A főmenüben tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2-t, és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Kör, Kör, Négyzet. Ezután játék közben nyomjuk le a Startot, és tartsuk lenyomva a Kör, Négyzet, R1, Négyzet, Fel, Kör, Le, Bal.



## Jeremy McGrath's Supercross World

**Örök turbó**
A főmenünél üssük be: R2, L1, Négyzet, 3xKör.

**Alacsony gravitáció**
A főmenünél üssük be: 4xFel, R1, Négyzet, Kör.

## Jonny Moseley Mad Trix



**Cheat mód**
A "Press Start" képernyőn nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L2 + L3 + R1 + Le + Négyzet + Kör kombinációt (ebben a sorrendben), s ezzel az összes versenyző (köztük Skier X is), az összes ruha, és az összes síléc megnyílik.

## Maximo: Ghosts To Glory

**Gallery mód**
A főellenségek legyőzése után a kiszabadított papnők több dolgot is felajánlanak: ha mindegyiküktől csak egy csókot kérünk, úgy nyílik meg a játék teljesítésével a képgaléria.

## Max Payne

**Örök bullet time**
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, X, X, Háromszög.

**Lassított hangok**
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög, Négyzet, X, Kör.

## DRAKAN THE ANCIENT GATES

**Sérthetetlenség**
Játék közben nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: X, Le, Háromszög, Fel, Kör, Jobb, Négyzet, Bal.

**A karakter szintugrása**
Játék közben nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Négyzet, Háromszög, Kör, X, Jobb, Le, Bal, Fel. Ezt a kódot 12-szer ismételhetjük meg.

**A varázslási szint növelése**
Játék közben nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le, Fel. Valahányszor beütjük ezt a kódot, a varázslási szint növekszik valamivel.

**Teljes életerő**
Játék közben nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Háromszög, Le, Kör, Bal, Négyzet, Jobb, X, Fel.

**Extra pénz**
Játék közben nyomjuk le, és tartsuk is lenyomva az L1 + R2 + L2 + R1 kombinációt (ebben a sorrendben), és üssük be: Kör, Négyzet, Jobb, Bal, X, Háromszög, Le, Fel.





## PLAYSTATION 2 CHEATEK

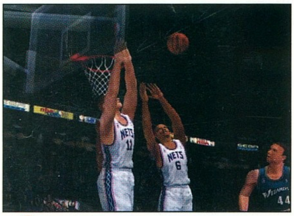


**Last Challenge bónusszint**
Teljesítsük a játékot a "Dead On Arrival" nehézségi szinten.

**A programozók titkos szobája**
Teljesítsük a Last Challenge szintet, s annak a végében így megnyílik az ajtó.

### NBA 2K2

**Cheat menü**
Lépjünk be az Options menübe, ott válasszuk a "Gameplay" lehetőséget, majd tartsuk lenyomva a Balt a D-padon, ugyanakkor a Jobbot a bal analóg



karon, és így nyomjunk egy Startot. Ezzel megnyitjuk a "Codes" lehetőséget az Options menüben.

### Paris-Dakar Rally

**Az összes kocsi**
A pilóta nevének azt adjuk meg, hogy "ILUMBERJACK".

### Pirates: the Legend of Black Kat

**Extra arany**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Háromszög, R3, L1, Négyzet, X, R3, Select, L3, Kör, L2.



**Wind Dancer hajó upgrade**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: L2, Háromszög, R3, L3, X, Négyzet, R3, Select, L1, Kör. Az új hajó egy másik térképre menve lesz aktív.

**Őrült hangok**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, Kör, Select, X, R3, Háromszög, L1, Négyzet, L2, L3.

**SSX zene**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: L1, X, Háromszög, L2, Négyzet, Kör, L3, Select, R3, L3.

**Jobb kard**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, Select, L2, L3, Négyzet, X, L1, Kör, L3, Háromszög.



**Az összes kincsesláda megmutatása**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: R3, X, Háromszög, L3, Kör, L1, Select, L3, Négyzet, L2.

**A Wind Dancer sérthetetlen**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Select, Háromszög, L1, X, R3, L2, Négyzet, R3, Kör, L3.

**Katarina sérthetetlen**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: X, Kör, L3, Háromszög, R3, Select, R3, L1, L2, Négyzet.

**Az összes kincsesláda-kulcs**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Kör, Select, X, Négyzet, R3, L1, L3, L2, Háromszög, L3.

**Örök felvett tárgyak**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Háromszög, L1, Select, L2, R3, L3, Négyzet, X, R3, Kör.

**Örök wind boost**
Játék közben tartsuk lenyomva az R1 + R2-t és üssük be: Select, L1, R3, Négyzet, L3, Kör, L2, Háromszög, X, L3.

**Változatos külsők Katarinának**
Ehhez a kis trükkhöz két irányítóra van szükség. A főmenüben tartsuk lenyomva egyszerre az egyes irányítón az L1 + L2 + Fel + Select + L3 kombinációt, a kettes irányítón pedig az R1 + R2 + Háromszög + Start + R3 gombokat. Ha nem hibázzuk el, egy rövidke zenét kell hallanunk. Ezek után az R3-mal (az egyes irányítón) számokat váltogathatunk a képernyőn, majd új játékot indítva nézhetjük meg az ügyködésünk eredményét. Az alábbi külsőségeket aktiválhatjuk:

| | |
|---|---|
| Eredeti ruha és hajszín | 0000:0000 |
| Fekete szakáll, lila kabát | 0000:0001 |
| Vörös haj és narancssárga bikini | 0000:0010 |
| Kék haj és narancssárga bikini | 0000:0011 |
| Barna haj, narancs- és citromsárga bikini | 0000:0100 |
| Szőke haj, narancs- és citromsárga bikini | 0000:0101 |
| Szőke haj, rózsaszín bikini | 0000:0110 |
| Kék haj, fényes, ezüstös bikini | 0000:0111 |
| Vörös haj, fekete bikini, fekete harisnya | 0000:1000 |

## SOLDIER OF FORTUNE



**Sérthetetlenség**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

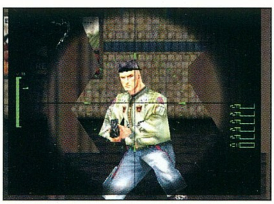
**Örök muníció**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az R1 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

**Nehéz fegyverek teljes munícióval**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L2 + R2 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

**Melee fegyverek**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + R1 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

**„Nincs vágás" mód**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + Négyzetet, és nyomjunk egy Balt.

**Nincs gravitávció**
Menet közben hozzuk elő az objective képernyőt a Selecttel, majd tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R2 + Bal + Négyzetet, és nyomjunk egy Startot.

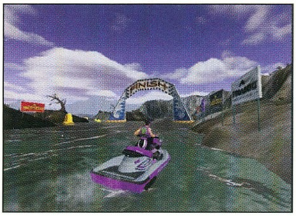


## PLAYSTATION 2 CHEATEK

| | |
|---|---|
| Rózsaszín haj, fényes fekete bőrruci | 0000:1001 |
| Kék haj, fényes barna felső és nadrág | 0000:1010 |
| Lila haj, fényes, ezüstös ruha | 0000:1011 |

## Splashdown

**Cheat mód**
Az "Options" menüben tartsuk lenyomva az R2-t és eközben üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy bizonyos "Cheat Name" képernyőnek kell megjelennie, ahol (figyelve a kis- és nagybetűkre) az alábbi kódokat vihetjük be:
Az összes pálya: "Passport"
Az összes karakter: "AllChar"
Az összes búvárruha: "LaPinata"
Nem lehet leesni: "TopBird"
Maximális teljesítménykijelző: "PMeterGo"
Kemény pályák normal AI-val: "Hobble"
Kőkemény AI: "AllOutAI"
Az összes befejezés-FMV: "Festival"
Time Trials egy UFO ellen: "IBelieve"
Time Trials egy mini F18 ellen: "F18"
Time Trials az aktuális játékos szelleme ellen (azaz visszaállás az alaphoz): "SEADOO"



## Star Wars Racer Revenge

**Sebulba megnyitása**
Legyünk elsők valamennyi bajnokságon Anakinnal.
**Sebulba régi podja**
Legyünk elsők valamennyi bajnokságon Sebulbával.

## Star Trek: Voyager - Elite Force

**Isten mód**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 + R3 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet. Ha nem hibáztuk el, egy női hang and az "Impressive" beszólással nyugtázza a dolgot. Utóbbi az összes többi kódra is vonatkozik, mint ahogy az is, hogy a kódok csdak az aktuális helyszínre vannak hatással. Mihelyt új terep töltődik be, újra kell őket aktiválni!



**Halhatatlan mód (999 health)**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

**A páncél visszatöltése 100-ra**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + R1 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

**Az összes fegyver**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 + L3 + R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

**Teljes lőszerkészlet**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az R1 + R2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

**Autotarget mód**
Pauzáljunk játék közben, tartsuk lenyomva az L1 + L2 kombinációt, és nyomjunk egy Selectet.

## The Simpsons: Road Rage

**Piros játékautó**
Az options menünél tartsuk lenyomva az




L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör.

**Smithers Mr. Burn autójában**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet.

**Nuclear Busz**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Négyzet, X.

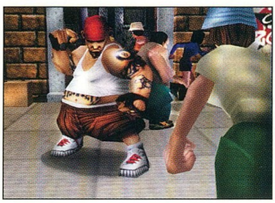
**Extra pénz**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xNégyzet

## STATE OF EMERGENCY

**Sérthetetlenség**
Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

**Örök muníció**
Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. (Közben nem szabad fegyvernek lenni a kezünkben.)

**Végtelen idő**
Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.



**Lefejező ökölcsapások**
Játék közben üssük be: L1, L2, R1, R2, Négyzet. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

**Még több fosztogatás**
Játék közben üssük be: R1, L1, R2, L1, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

**Törpe emberek**
Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

**Óriás emberek**
Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.

**Normál emberek**
Játék közben üssük be: R1, R2, L1, L2, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie.



**Bull választása a Kaos módban**
Játék közben üssük be: 4xJobb, X. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az East Side szintet a revolution módban.

**Freak választása a Kaos módban**
Játék közben üssük be: 4xJobb, Kör. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az Chinatown szintet a revolution módban.

**Spanky választása a Kaos módban**
Játék közben üssük be: 4xJobb, Háromszög. Ha nem hibáztuk el, egy üzenetnek kell megjelennie. Ugyanezt érjük el, ha teljesítjük az Capitol City Mall szintet a revolution módban.

## PLAYSTATION 2 CHEATEK

**Turbó (a Négyzettel)**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: X, Háromszög, Háromszög, X.

**Az idő megállítása (az R-rel)**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Kör, Háromszög, Négyzet, X.




**Extra nézetek**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xHáromszög.

**Felső nézet**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 3xKör.

**Éjszakai mód**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xX.

## WIPEOUT FUSION

**Örök lőszer**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Kör, X, Kör, Négyzet.

**Örök pajzs**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Négyzet.

**Állati hajók**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, X.

**Veterán gépek**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: X, Kör, Háromszög, Négyzet, X.

**Az összes hajó és egyéb cucc megnyitása**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: X, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.

**Szuper gyors hajók**
Az Extras menüben, a Cheats pontnál állítsuk be: Négyzet, X, X, X, Háromszög.



**Lassított mód**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: X, Kör, Háromszög, Négyzet.

**Egyszerű karakterek**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: 4xKör.

**Ütközési vonalak kirajzolása**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, X, X.

**Nincs térkép**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör.

**Rejtett újévi szereplő**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Négyzet

**Rejtett halloweeni karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, X

**Rejtett hálaadási karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Kör

**Rejtett karácsonyi karakter**
Az options menünél tartsuk lenyomva az L1+R1-et, és üssük be: Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög

### Tony Hawk's Pro Skater 3




**Pályaválasztás**
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "roadtrip" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

**Az összes cheat opció**
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "ULTIMATE" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

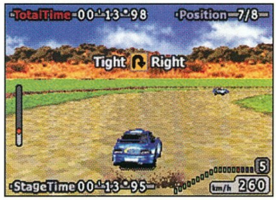
**Teljes statisztikák**
Lépjünk be az options menübe, majd ott válasszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "PUMPMEUP" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

### Top Gun: Combat Zones

**Az összes szint és repülő**
Menjünk a name player képernyőre, és névnek adjuk meg: "SHPONGLE".

## GAMEBOY ADVANCE CHEATEK

### Advance Rally




**Co-driver mód**
Nyerjük meg valamennyi futamot a world rally módban.

**Rejtett pálya**
Nyerjük meg a co-driver módot.

### Alienators

**Maximális muníció**
Pályakódnak adjuk meg: RBJPXCKC

### Army Men: Operation Green

**Pályakódok**
2 - 5VKPR6*B vagy K*67LZZM
3 - 5PK5LL*4 vagy F58FWJ*N
4 - Y8DTF4HK vagy 3MC9TS15
5 - 62BVXHXY vagy 3SXRLWOJ
6 - MQ5310VP vagy Y0V7G6ZM
7 - SZQR6W1J vagy DLTYD4G7
8 - 44BQQCWH vagy NJ98C3XD
9 - F4J1ZRWG vagy CG4PPSC6
10 - FFOOWP36 vagy 5QFXBJJZ
11 - *HBNVVV4 vagy 52CN4BBH
12 - 85M3QCF* vagy *BR53WWF

### Dave Mirra Freestyle BMX 2

**Tetőkön bringázás**
Játék közben tartsuk lenyomva az L-et, és üssük be: A, B, B, A, A, Fel, Le.

### E.T.: The Extra-Terrestrial

**Pályakódok**
2 – Fel, Fel, A, Le, Le, B, R, L
3 – Bal, Fel, Jobb, Le, L, A, R, B
4 – A, Bal, B, Jobb, L, Fel, R, Le
5 – L, R, R, L, A, Fel, B, Bal
6 – L, Bal, R, Jobb, A, A, B, A
7 – B, R, B, L, A, Fel, B, Fel
8 – Fel, Fel, A, Le, Le, Bal, A, B
9 – Jobb, B, B, Bal, Fel, R, R, L
10 – Bal, Bal, A, L, Jobb, Jobb, B, R



## GAMEBOY ADVANCE CHEATEK

### Harry Potter And The Sorcerer's Stone

**10 élet**
Játék közben üssük be: Select, B, A, B, A, B, B, A, A.

### International Superstar Soccer

**Afrikai válogatott**
Nyerjük meg az International kupát bármelyik afrikai csapattal.

**Amerikai válogatott**
Nyerjük meg az International kupát bármelyik amerikai csapattal.

**Ázsiai válogatott**
Nyerjük meg az International kupát bármelyik ázsiai csapattal.

**Európai válogatott**
Nyerjük meg az International kupát bármelyik európai csapattal.

**Világválogatott**
Nyerjük meg az International kupát bármelyik csapattal.

### Kao The Kangaroo

**Pályakódok**
Ancient Ruins Zászló, Bomba, Kao Arca, Boxkesztyű, Kao Arca
Bear Peak Béka, Béka, Kao Arca, Boxkesztyű, Kao Arca
Big Blizzard Lámpa, Pálmafa, Szív, Boxkesztyű, Kao Arca
Crocodile Island Szív, Pálmafa, Lámpa, Boxkesztyű, Kao Arca



Deadly Waterfall Boxkesztyű, Gomba, Örökzöld, Boxkesztyű, Kao Arca
Evil Descent Bagoly, Lepke, Madár, Boxkesztyű, Kao Arca
Frozen Lake Madár, Kulcs, Béka, Boxkesztyű, Kao Arca
Holy Temple Bomba, Kao Arca, Boxkesztyű, Boxkesztyű, Kao Arca
Hunter Pálmafa, Lámpa, Béka, Boxkesztyű, Kao Arca
Hypnodjin Bomba, Zászló, Érme, Boxkesztyű, Kao Arca
Ice Caves Kulcs, Kulcs, Kao Arca, Boxkesztyű, Kao Arca
Island Shores Érme, Szív, Pálmafa, Boxkesztyű, Kao Arca
Lightning Speed Pálmafa, Szív, Érme, Boxkesztyű, Kao Arca
Little Valley Lepke, Madár, Kulcs, Boxkesztyű, Kao Arca
Lost Village Örökzöld, Hal, Bagoly, Boxkesztyű, Kao Arca
Megasaurus Ferocious Hal, Bagoly, Lepke, Boxkesztyű, Kao Arca
Mythical Caves Gomba, Örökzöld, Hal, Boxkesztyű, Kao Arca
Never-ending Slide Zászló, Érme, Szív, Boxkesztyű, Kao Arca
Peril DesertSzív, Érme, Zászló, Boxkesztyű, Kao Arca
Trade VillageÉrme, Zászló, Bomba, Boxkesztyű, Kao Arca

### Peter Pan: Return To Neverland



**Pályakódok**
Dzsungel: RGCKYD
Tengerpart: PGCMMD
Erdő: CNCGKG
Hajó: ZGWYCR

### Prehistorik Man

**Pályakódok**
4. szint: BBDQWC8XDJBQ
7. szint: BBJQWC8ZFHB5

### Razor Freestyle Scooter

**Pályakódok**

| | |
|---|---|
| Aircraft Carrier teljesítve | VDY3ZJ6LJVCQBF |
| Circus teljesítve | ZBF4GJ5VJVCQBF |
| Construction Site teljesítve | QHY4LJ2LHZCQBF |
| Scooter Park teljesítve | SBY5VJ4BJVCQBF |
| Shopping Mall teljesítve | QLY67J3BJVCQBF |
| Sports Stadium teljesítve | 7JY4GJZBJVCQBF |

### Scooby-Doo And The Cyber Chase

**Pályakódok**
Coliseum: MXP#2VBL
Ocean Chase: CHBB5VBX
Prehistoric Jungle: 5S@C7VB8



## DARK ARENA

**Isten mód**
Kódszónak adjuk meg: "S_X_N". (Melynél a "_" szóköznek felel meg.) Ezzel a kóddal örök életet aktiválhatunk, azon kívül megkapjuk az összes fegyvert, azokhoz örök lőszert, az összes kulcsot és az összes térképet, valamint pályaléptetés is lehetségessé válik.

**Örök élet**
Kódszónak adjuk meg: "HLGNDSBR".

**Örök lőszer**
Kódszónak adjuk meg: "NDCRSDRT".

**Az összes fegyver**
Kódszónak adjuk meg: "THRBLDNS".

**Az összes kulcs**
Kódszónak adjuk meg: "KNGHTSFR".

**Az összes térkép**
Kódszónak adjuk meg: "LMSPLLNG".



**Pályaléptetés**
Kódszónak adjuk meg: "NFTRWLLH". Ezután a térkép képernyőjéről a Selecttel léptethetünk pályát.

**Hangeffekt teszt**
Kódszónak adjuk meg: "CRSDR".

**Cheat mód**
Kódszónak adjuk meg: "NRYRDDS". A cheat mód aktiválása után az alábbi kódokkal egyszerűbben aktiválhatjuk a csalásokat:
Isten mód: ALL
Örök élet: HEALTH
Örök lőszer: AMMO
Az összes fegyver: WEAPONS
Az összes kulcs: KEYS
Az összes térkép: MAPS
Pályaléptetés: SKIP
Hangeffekt teszt: SFX TEST
A cheat mód kikapcsolása: PWORD

**Pályakódok**
A cheat mód aktiválásával a pályakódokat is mellőzhetjük: egyszerűen az ABC egyes betűivel lesznek indíthatók a pályák – tehát például a második pálya az A-val, míg a tizenötödik az N-nel. Ha több ugyanolyan betűt írunk be, azzal a nehézséget fokozhatjuk, tehát mondjuk az AAA kóddal a második pályát hard nehézséggel tudjuk elindítani.





# GAMEBOY ADVANCE SAROK

# SPYRO SEASON OF ICE

## EGY TÜNDÉRI SÁRKÁNY

KIADÓ **UNIVERSAL INTERACTIVE**
FEJLESZTŐ **DIGITAL ECLIPSE**

Spyro, a lila sárkány eleddig kizárólag PSX-en tűnt fel. Az újabb konzolok eljövetelével azonban – Crash pajtásával együtt – a Sonytól átkerült az Universal Interactive-hez, és immár semmi akadálya sincs annak, hogy minden lehetséges platformon megjelenjen (előreláthatólag még az idei év során megjelenik egy új Spyro PS2-re, GC-re és Xboxra is). Amikor szóba került a GBA-s változat, a kiadó mindössze egyetlen dolgot írt elő a fejlesztők számára: a programnak a lehető legnagyobb mértékben hasonlítania kell az elődökre.

Azt kell mondjuk, hogy a Digital Eclipse ennek a követelménynek a lehetőségekhez képest eleget tett. Az reményeink szerint a képeken is látszik, hogy a kis GBA milyen minőségű grafikát képes kirajzolni – színes, változatos hátterek, poligonok százaiból megformált karakterek és nagyszerű animációk várnak ránk, Spyro modelljét pedig alig kellett megváltoztatni a PSX-es elődhöz képest (oké, azért összekeverni nem lehet őket…). A hasonlóság a kétféle verzió között talán Spyro mozgásában a legfeltűnőbb: kicsiny sárkányunk pontosan ugyanolyan mozgáskultúrával rendelkezik, mint a korábbi részekben: tud ugrani, szárnyalni, tüzet okádni (rendben: „tüzecskét fújni") és öklelni – elképesztő, hogy mit ki nem hoztak a hordozható hardverből! Az azért természetes, hogy a PSX-es részektől eltérően a kamerát nem forgathatjuk szabadon, mindig ebből az izometrikus nézetből fogjuk szemlélni a történéseket.

Maga a játék egyébként ismét a Rhynoc sereg garázdálkodásai körül játszódik, amit tetéz az is, hogy a varázstündéreket valaki jégbörtönbe zárta. A mi feladatunk lesz, hogy sárkánybőre bújjunk, minél több tündérkét szabadítsunk ki és rosszfiút kalapáljunk el. A programban összesen 20 pálya vár ránk, melyek közül a legtöbbön Spyrot kell irányítani. Ezek a grafikai köntöstől eltekintve (tehát nem számítva azt különbségnek, hogy mondjuk a tengerparton vadászunk fürdőgatyás Rhynocokra, vagy éppen egy vulkáni bolygón csapjuk le az állatbőrökbe öltözött ellenfeleket) tulajdonképpen azonosak – minden pályán hat tündér van elrejtve, akiket ki kell szabadítanunk. Néhány ezek közül csak magán a pályán, valami kacifántos helyen van – ezek jégpáncélját csupán fel kell olvasztanunk tüzes lehelletünkkel. A legtöbb azonban már valamilyen trükkösebb megoldást kíván – valamilyen küldetést kell teljesítenünk. Ezek pályánként eltérőek, mindig igazodva az adott helyszínhez, amúgy mindig a helyiektől kapjuk őket. A tengervilágban például öt világítótornyot kell bekapcsolnunk (ismételten a sárkányláng segítségével), hogy a sellőlánynak elég tájékozódási pontja legyen egy randevúra történő odataláláshoz. Egy másik világban egy kereskedő megbízásából egy zsebtolvajt kell felöklelnünk, aki a piaci standok között rohangászik. Harmadik alkalommal egy harangjátékot kell rendeznünk: négy harangot kell bizonyos sorrendben megszólaltatnunk – és így tovább. Ha ezeket a küldetéseket megoldjuk, akkor mindig kapunk egy jégkockát, amiből ki kell olvasztanunk a tündért.





A küldetések másik típusában Sparxot, Spyro kicsiny társát kell irányítanunk. Ezeket a helyszíneket felülről látjuk, és a célunk az lesz, hogy minél több drágakövet begyűjtve jussunk el a pálya másik oldalára.

Sajnos a Spyronak van néhány hibája, ami miatt nem vetekedhet a platform legjobbjaival. Ezek közül a legjelentősebb az irányítás – a legtöbbször elég nehéz felmérni, hogy egy képernyőnyi távolságban levő domb magasabban vagy alacsonyabban van-e, mint mi – meglehetősen sokszor fogunk belevitorlázni a tengerbe, csak azért, mert nem tudjuk eldönteni, hogy át tudunk-e lebegni két sziget között, avagy sem. Nagyon hiányzik valamiféle térkép is a programból, hiszen a pályák – jóllehet nem túl nagyok – meglehetősen öszszetettek, rengeteg útvonal van. Nagyon sokszor el fogunk tévedni, amikor a pályán levő maradék drágakövek után kutakodunk, esetleg vissza akarunk találni a pálya elejére.

Jelen pillanatban a Spyro a GBA egyik legjobb platformjátéka – ám nemsokára igen nagy valószínűséggel hátrébb fog csúszni a képzeletbeli ranglétrán, hiszen már itt van a kanyarban a Super Mario Advance 2 és a Warioland 4 (mindkettőről a következő számunkban olvashatsz). Addig is jó befektetés lehet, ugyanis szórakoztató játék, remek grafikával – és az is dob rajta, hogy jó sokáig tart végigvinni, pályánként legalább 20-30 percet számolhatunk.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 89 % |
| HANG | 77 % |
| ÉRTÉK | 85% |

## ZSEBHÍRADÓ

### Golden Sun

Helyesbítés: előző számunkban azt írtuk, hogy mindössze három karakterünk vehet részt egy csatában, ami badarság. Az okozott anyagi vagy lelki természetű károkért elnézést kérünk. (Természetesen ez csak egy indok volt, hogy megint írhassunk az eddigi legjobb kézikonzolos RPG-ről).




### Dragon Ball Z: The Legacy of Goku

Nem csak a fejlettebb konzolokra, hanem GBA-ra is készülnek DBZ-játékok, melyek közül a Legacy of Goku tűnik a legizgalmasabbnak. Ebben a címszereplőt irányítva kell real-time csatákban leverni a sorozatból ismert ellenfeleket. Rengeteg mozgást tudunk majd előadni, állítólag négyszemélyes multiplayer-mód is lesz.



### Dragon Ball Z: Collectible Card Game

Az igazi DBZ-megszálllottaknak készül ez a virtuális kártyajáték (van igazi verziója is), melyben több mint 315 lap kapott helyet. A lapokat az ellenfelektől nyerhetjük el, sőt, a link-kábelt használva cimboráinkkal is cserélgethetünk. Így újabb karaktereket és játékstílusokat tehetünk elérhetővé – ha sokat győzünk, a végső ellenség maga Cell lesz.



## ZSEBHÍRADÓ

### Top Gun Firestorm

A Top Gun film alapján már játékok tucatjai készültek, igazi sikert azonban egyik sem ért el. Remélhetőleg ez most megváltozik, mert a képek alapján a Firestorm fantasztikusnak tűnik. Pontosan egy tucat pálya és majdnem tíz leszednivaló – megjelenés júniusban (ez Európára vonatkozik).

### The Lord of the Rings Part I

A GBA-játék készítői két részre osztották a könyvet, az első a Gyűrű Szövetségét és a Két Torony első felét követi nyomon.



Mind a kilenc karaktert hadba vezethetjük a játék során, és mindegyik rendelkezik majd különleges támadásokkal. Az RPG-elemek elenyészők lesznek, azért, hogy a fiatalokat is elvarázsolhassák. Megjelenés karácsonykor.

### Colin McRae Rally 2.0

A már jó ideje megjelent CMR 2 idén júniusban kijön GBA-ra. Az új verzióban 36 (!) pálya lesz (sivatagi, erdős, jeges, stb.), nyolc autót próbálhatunk majd ki – akár négyen is, hiszen lesz link-kábel-támogatás is a programban (viszont min-



denkinek kell egy példány a játékból).

### Star Wars: Episode II: The Attack of the Clones

A májusban mozikba kerülő második epizód alapján eddig csak ezt a játékot jelentették be (persze lesz még bőven...). A 12 pályán három játékstílust próbálhatunk ki. Lesznek normál fénykardozós pályák, olyan helyszínek, ahol Speedereket kell vezetnünk, és végül lesznek űrcsaták is (na erre azért kíváncsiak vagyunk). Megjelenés a mozival együtt.

# KLONOA EMPIRE OF DREAMS

## A KÉZBEN TARTOTT ÁLMOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ **NAMCO**

Szegény Klonoa vándorlásai során elért egy olyan területre, ahol a gonosz császár, Jillius betiltotta az álmodást. Megszegi a törvényt, s a kék lény büntetése az, hogy le kell vernie öt hatalmas szörnyet, melyek a birodalmat fenyegetik.

A PS2-es epizód után (lásd Playtime! 2001/11) végre a GBA-tulajok is megkapták, ami jár nekik: egy eredeti ötletekkel felruházott aranyos platformjátékot. Akik olvasták abban a számunkban VZ bemutatóját a Klonoa 2-ről, netán kipróbálták a programot, azok otthonosan érezhetik magukat az Empire of Dreamsben is – szinte ugyanazok a fejtörők, ugyanazok a lények népesítik be ezt a világot is. A főszerep most is Klonoa mágikus gyűrűjéé lesz: ezzel tudjuk megragadni a különböző lényeket (amikor eldobjuk őket, még magasabbra ugrunk a levegőben, ez felfogható egyfajta dupla-ugrásként is), felkapni a hatalmas sziklákat és megkapaszkodni a lebegő platformokon.

Minden pályán harminc kék drágakövet, valamint három aranycsillagot találhatunk. Amikor utóbbiakat megszereztük, távozhatunk a kijáraton. Később persze már nehezedik a dolog, lesznek kulccsal lezárt ajtók, folyamatosan felfelé fújó levegőforrások, és egyéb nyalánkságok is. Az Empire of Dreams néha már nem is platformjátékra, hanem logikai fejtörőre emlékeztet – minden egyes csillag és kulcs megszerzéséhez tervet kell kidolgoznunk arra vonatkozólag, hogy milyen sorrendben kapjuk el a szörnyeket, hová is rakjuk a sziklákat. A főellenfelek a szokásosak lesznek, rá kell jönnünk mindegyikük gyengéjére, és általában szörnyeket kell hozzájuk vágnunk.

Lesznek snowboardos és versenyzős pályák is, amelyeken 100 drágakövet kell összeszedni. Ezek azért lesznek fontosak, mert ha a pályákat sikerül 100%-osan teljesítenünk, akkor további bónuszpályákat hozhatunk elő – összesen tízet.

A grafika egész pofás lett, már ha a lényeket és animációikat nézzük – a hátterek viszont kicsit élettelenek, semmi sem mozog. Az ötféle világ nagymértékben eltérő terepeket kínál, és a zene is illik a játék lassú ritmusához.




| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 77 % |
| HANG | 90 % |
| ÉRTÉK | 85% |

# DARK ARENA

## DEATHMATCHBEN A DOOM GYŐZNE

KIADÓ **MAJESCO SALES** FEJLESZTŐ **GRAPHIC STATE GAMES**

Noha eddig szinte elképzelhetetlen volt egy ilyen típusú játék hordozható gépen, manapság szinte minden hónapban érkezik egy FPS dédelgetett GBA-nkra (következő hónapban, ha minden jól megy, az Ecks vs Sever lesz soron). A Dark Arena történetét öt szóban summázni lehet: Titkos génkísérletek. Elszabadult mutánsok. ÖLJ! Elhiszem én, hogy gondolkodni nagyon fáj, meg fárasztó is, de a fejlesztés egy éve alatt azért valakinek csak eszébe juthatott volna valami eredeti(bb).

A játékmenet szinte 100%-osan a Doom másolata: ugyanúgy elrejtett kulcsokat kell keresnünk, amikkel kinyithatjuk a színes ajtókat. Ugyanúgy vannak robbanó hordók is, és rejtett termek a falak mögött – szinte csak a pályák textúrájában és a szörnyek, fegyverek kinézetében tér el egymástól a két játék. Összesen 20 pályát kell végiggyaknunk, melyek között túl sok különbséget nem találtam (ugyan nem vittem teljesen végig a játékot, de nem hiszem, hogy az utolsó pár pályán valami elképesztő változás következne be), csak a bonyolultságuk növekedett folyamatosan.

A rendteremtéshez hat fegyver áll rendelkezésünkre, ám itt a játék kétségtelenül gyengébben muzsikál, mint a Doom – se láncfűrész, se valami BFG-hez hasonló univerzális táp, csak a szokásos cuccok. A szörnyek sem túl emlékezetesek, van ugyan sok csápjuk, meg szarvuk, meg biztosan büdösek is, de tulajdonképpen csak méretükben különböznek. Sajnos ellenfeleink szörnyen buták: ha bemegyünk egy szobába és megállunk előttük nyugodtan, akkor csak nyühögnek a helyükön – észre sem véve minket. Az is előfordult, hogy amikor arrébb mentem egy mutáns tűzvonalából, az tovább lőtt abba az irányba egészen addig, amíg meg nem könyörültem rajta. Még szerencse, hogy van többjátékos-mód is, ahol ez nem jelent problémát – viszont ilyenkor mindenkinek kell egy példány a programból.

A játék grafikája jóval gyengébb, mint az előző számunkban bemutatott Doomé. Egyrészt nincsenek olyan nagy, nyílt terek, ahol kergetőzni lehet, másrészt így is szaggat a program (pl. ha három lény van a képernyőn egyszerre). A fegyverek kivitelezése is borzalmas. A játék dobozán ugyan vadul világgá kürtölik, hogy „Prerendered FMV movies”, de talán erről a borzalomról jobb lett volna mélyen hallgatni. Utolsó problémám a játékkal a passwordös mentés – nem értem, hogy miért nem tudják végre elfelejteni ezt a förmedvényt a fejlesztők! A Dark Arena legnagyobb hibája, hogy közvetlenül a Doom után jelent meg, és azt semmiben nem tudja felülmúlni.




| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 78 % |
| HANG | 73 % |
| ÉRTÉK | 75% |

# STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

## ROBOTSZELETELÉS

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **HOTGEN**

A Jedi Power Battles GBA-s verziója a korábban megjelent, hasonló című PSX-es illetve DC-s (ld. Playtime! 2001/01) program hű átirata. Az átirat minősége elsőrangú – a problémát az okozza, hogy a másolat alanya nem igazán van a legjobb Star Wars-játékok között. A JPB az Episode I történetét követi, legalábbis nagy vonalakban (hiszen több választható karakterrel is mehetünk, akár Mace Windu is feldúlhatja Naboot) – tulajdonképpen a kizárólag PSX-re megjelent The Phantom Menace egyszerűsített, akciódúsabb változatáról van szó.

A játék elején kiválasztott Jedivel kell harci robotok százait átküldeni az örök cybermezőkre, de ezenfelül minden pályának meglesznek a saját ellenfelei (például a Kereskedelmi Szövetség cirkálóin a guruló robotok, a droidikák, a Tatooine-on pedig a buckalakók). Egyetlen fegyverünk a fénykardunk lesz – de egy igazi Jedinek nincs is másra szüksége (na jó, egy óriási csont esetleg jól jöhet hatalmas állatok szájának kipeckeléséré)! Attól függően, hogy milyen sebességgel nyomkodjuk az A gombot, úgy adja elő figuránk a különféle mozdulatait. Mivel legnagyobb számban robotok vonulnak fel ellenünk, ezért leginkább rájuk kell felkészülnünk. Számomra teljes meglepetést okozott, hogy a robotok rugdosódnak – amikor óvatlanul közel férkőzünk hozzájuk, ravaszul állkapcson rúgnak minket. Ezért célszerű feléjük rohanni, majd az előre+A kombinációval suhintani egyet – ha jól csináltuk, a lábuk az arcunk előtt elzúg pár centivel, mi viszont pont elérjük őket (persze ha nem jól csináltuk, akkor ugyanott vagyunk, mint e nagyon ravasz taktika bevetése nélkül).





Fénykardunkat használhatjuk pajzsként is, ám a visszaverődő lövedék irányítása igen nehézkes. Csak néhány főellenségnél leszünk rászorulva erre (közel kell menni hozzájuk, hogy mindenképpen rájuk csapódjon vissza a lézersugár).

Sajnos a játék azon túl nem nyújt sok örömet, hogy halomra gyilkolhatjuk a robotokat – a pályák nagyon kopárak (ezzel szemben a különböző karakterek, lények igen kidolgozottak), és a kameranézet is rosszul van beállítva. A harchoz még elmegy, ám amikor ugrálnunk kell, szinte sosem látjuk, hogy merre van a cél – rengetegszer fogunk elhalálozni pusztán azért, mert egyszerűen lila gőzünk sincs róla, hogy a következő platform hol van –, csak emiatt nem lehet pár óra alatt végigvinni a játékot. Sőt, reális esély van rá, hogy sosem fogjuk befejezni, mert annyira idegesítő, hogy legszívesebben a falhoz vágnánk a GBA-t (persze ne tegyük!). A legnagyobb pozitívuma a játéknak mindenképpen a zene, John Williams ismerős dallamai – ugyan sokszor ismétlődve, de – igen jó minőségben csendülnek fel.

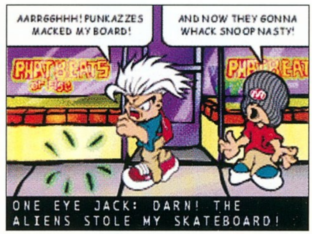
| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 79 % |
| HANG | 92 % |
| ÉRTÉK | 72% |

# NO RULES GET PHAT

## TENGÜNK-SZLENGÜNK

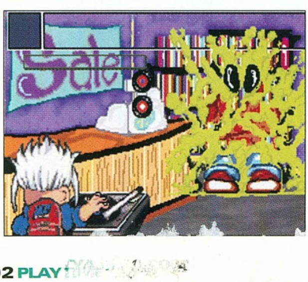
KIADÓ **TDK** FEJLESZTŐ **FLYING TIGER**

Meglehetősen érdekes egy játék ez: egy félszemű, ősz hajú, szlenget beszélő kölyökkel kell a kicsi zöld marslakókat gördeszkázás közben lecsúzliznunk, ennek tetejében mindehhez néhány főellenség is járul, akiket scratcheléssel tudunk leverni. Ez a mixtúra sokakat ejthet zavarba, és a legnagyobb gond a játékkal talán az, hogy a fejlesztőkkel is hasonló dolog történhetett.









A játék Jack nevű főszereplője éppen a szokásos reggeli, iskola előtti rajzfilmadagját vette magához, amikor megjelentek az idegenek, hogy átvegyék az uralmat a Földön. Jack magához kapja a – végtelen töltennyel rendelkező – csúzliját és hűséges gördeszkáját, aztán nekiindul a nagyvilágnak. A No Rules játékmenete leginkább a platformjátékokéra hasonlít: ugrálunk és lövöldözünk, valamint ha elég gyorsan haladunk, akkor a különféle tereptárgyakon (például a padokon) végig is csúszunk a deszkával (két helyszínen ugyan gördeszka helyett snowboarddal kell vitézkednünk, de ilyenkor is ugyanezeket a mozdulatokat hajthatjuk végre). A pályák igen egyszerűek, eltévedni nem lehet – a legfőbb gond az, hogy a deszkának köszönhetően Jack nem azonnal áll meg, és rengetegszer fogunk lezuhanni emiatt a házakról, magaslatokról.

Az ellenfeleknek négy fajtájuk van, és egytől-egyig igen ostobák: alig mozognak, és csak nagyritkán lőnek ránk. Velük az igazi gond inkább az lesz, hogy amikor nekik megyünk, megsérülünk – és ez gyakran elő fog fordulni a pályatervezőknek köszönhetően (például csak egy párkányon tudunk továbbmenni, viszont annak rögtön a szélén ott áll egy idegen).

A főellenfelek legyőzése borzasztóan egyszerű: a kellő irányba kell nyomkodnunk az iránygombokat, és amikor az idegen megmoccan, akkor az A gombbal „szkreccselhetünk" egyet, amitől is megsebesül! De miért? Hogyan!?

Az öt pálya körülbelül 3-4 óra alatt végigjátszható, ezután a játék már semmit nem kínál, hiszen semmiféle gyűjtögetnivaló nincs a programban (már a hanglemezeken kívül, amik municióként szolgálnak a főellenfelek ellen). A grafika pocsék, a zenék recsegnek (igaz, azért egész jól szólnak) – az egyetlen pozitívum a játékban Jack szövegelése, amit az átvezető jelenetekben, a képernyő alján, szép irodalmi angolsággal el is olvashatunk.

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 59 % |
| HANG | 82 % |
| ÉRTÉK | 60% |

# SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

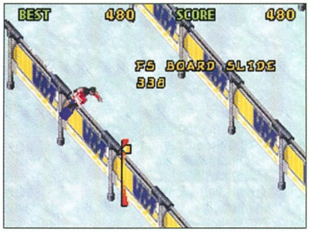
## LEFELÉ A LEJTŐN

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **NATSUME DREAM CREATOR**

Az Activision meglovagolva a Tony Hawk 2 GBA-s sikerét, gyorsan kiadta a többi „Pro" előnevű játékot is a kis gépre. Shaun Palmer ugyanolyan híres snowboardos körökben, mint Tony a szimpla deszkásoknál – minden esély megvolt rá, hogy ez a program is ugyanolyan jó legyen, mint a THPS2 volt.

A játékban négy különböző vonalvezetésű pálya vár ránk és négy versenyző, mindegyik négy deszkával felszerelve. A játékmódok száma is négy. Szóval minden négy. Az első játékmód a Freestyle, ami a Tony Hawk karrier-módjának felel meg: minden pályán különböző feladatokat kell végrehajtanunk. Egy bizonyos pontszámot kell elérnünk, egy meghatározott trükköt egy meghatározott helyen kell véghezvinnünk, illetve össze kell szednünk a S-H-R-E-D betűket (ugyan nem egy futam alatt – de így sem lesz könnyű...). Ahogy haladunk előre a feladatok teljesítésében, úgy nyílik meg a többi pálya és a







többi deszka.

A második játékmód a Superpipe, ami tulajdonképpen a félcsövet jelenti – egy ilyenben kell lecsúsznunk a hegy aljára, közben természetesen minél több pontot összegyűjtve. A pálya egyes pontjain bónusz pontokra lelhetünk, melyeket extra trükkökkel érhetünk el.

A Palmer X játékmódot senkinek sem ajánlom. Ez tulajdonképpen egy versenyt jelent, amiben meg kell előznünk a másik három versenyzőt – ebben van a trükk, ez nekem nem nagyon sikerült (második azért már voltam!).

A legutolsó játékmód a multiplayer, itt ketten lehet a Superpipe-ban küzdeni. Igazán érdekelne, hogy a Palmer X-módot miért nem tették elérhetővé ilyen módon – elvégre akkor nem a szupergyors, sohasem hibázó gépi ellenfeleket kellene szidnunk, hanem a velünk szemben ülőt.

A játék irányítása a döntött kameranézetnek köszönhetően gyászos, és a pálya is meglehetősen statikus – igaz, van pár dolog, amit bónusz pontokért cserébe feldönthetünk. A grafika egész jó, de a Tony Hawk sokkal szebb volt. Sőt, igazából a Tony Hawk minden más szempontból is jobb volt – több pálya, versenyző, trükk, és változatosság volt benne. Szerintem mindenki jobban teszi, ha vár a sorozat harmadik részére. (Itt mondanám el, hogy a THPS2-höz képest óriási visszalépést jelent, hogy nem menthetjük el az állást, hanem 13 jegyű kódszámokat kapunk minden alkalommal, amikor elérünk valamit... borzalom!)

| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 73 % |
| HANG | 76 % |
| ÉRTÉK | 71% |

# LUCKY LUKE WANTED

## DALTONA USA

KIADÓ/FEJLESZTŐ **INFOGRAMES**

Szerkesztőségi axiómáink közül az egyik legfontosabb: „Lucky Luke rulez!" (továbbá Asterix is rulez!). Ezért nem lehetett kétséges, hogy azonnal rávetjük magunkat az első GBA-s játékra, amelyben Talpraesett Tomot (vagy Willám Willt – ahogy tetszik) irányíthatjuk.

Bármilyen meglepő és hihetetlen, a Dalton-testvérek kiszabadultak – ezúttal azonban az elnöki amnesztiának köszönhetően. Első útjuk a börtönből egy bankba vezet – és rögvest kifosztják. Egy, csak egy legény van talpon a vidéken, a saját árnyékánál is gyorsabb

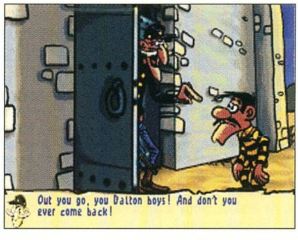


Lucky Luke. Őt irányítva kell legyőznünk a rosszfiúkat.

A játék elsősorban gyerekek számára készült, tehát nem lett túl bonyolult: a rosszfiúkat egy golyóval le tudjuk lőni és az ugrálós részek sem túl komplikáltak, ráadásul mindenhol tucatszám találhatjuk a plusz töltényeket és az életerőt adó lóheréket. Ezen felül néhány pályán lelhetünk olyan tárgyakat, melyeket valahol használnunk kell az adott helyszínen. Valaki mindig segít, de különben is magától értetődőek, például: van egy üres kazán, amitől pár méterre egy fahasáb hever – vajon mit kell tennünk...?

Összesen kilenc pálya van a játékban, melyeket néhány aljáték színesít, ilyen például az, amikor a koporsógyáros jelére szabályos vadnyugati párbajt kell megvívnunk, de van itt például szkander is. A fejlesztők büszkén hirdetik, hogy ez az első Lucky Luke-játék, amiben ketten is megmérkőzhetünk – ráadásul ezeket a minijátékokat a menüből is elérhetjük (a gép ellen lehet gyakorolni).

A játék átvezető jelenetei páratlanul jól sikerültek, akár egy képregényben is elmennének. Luke ugyanolyan flegma, mint mindig, és a megszokott szereplők is hozzák a formájukat. Igazán az az elkeserítő a programban, hogy nagyon egyszerű – akár egy délután alatt ki lehet végezni. A többjátékos-mód ugyan jó ötlet, ám annyira azért nem élvezetesek, hogy összehozzunk egy kis „LAN partit" (erre még mindig a Mario Kart a legjobb).




| | |
|---|---|
| GRAFIKA | 84 % |
| HANG | 70 % |
| ÉRTÉK | 73% |



# POSTAI MERÉNYLET

PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME! PLAYTIME!

**Mindenekelőtt köszi mindenkinek, hogy visszaküldte a kérdőívet. Múltkor már volt 25 nyertesünk, a többi 75 pedig a túloldalt található. A PS-játékok március 20-án elindulnak új gazdáik felé, mi pedig belevághatunk e havi postai merényletünkbe, amelynek első témája éppen passzol is ide :**

Tisztelt Szerkesztőség! (Na jó, Sziasztok!) **(Az úgy már mindjárt más!)**

Kisebb-nagyobb problémával fordulnék hozzátok! Nem, nem a lappal kapcsolatban, mert az király. Csak a PLAYNEWS-t, a PREPLAY-t kicsit jobban elkülöníthetnétek, szerintem a régebbi felállás jobb volt. (Persze ez szubjektív vélemény.) Tehát a gondjaim:

1. Kicsit megsértődtem, amikor a 2001. nov.-i számban ezt olvastam: " CSAK (!) 9 helyes megfejtés érkezett (...) 2(!) kulcstartó megy a talonba." Namármost, akkor akárhogy is számolom 1 Gameboy +8 db kulcstartó. Ehelyett felsoroltatok 7 db nevet a kulcstartóhoz, meg egyet a GBC-hoz. Kérdés: Én helyes megfejtést küldtem be, tehát a fennmaradó 1 emberke én voltam. Mivel már nyertem nálatok, ezért gondolom nem kaptam újabb esélyt ugyanarra. Ez nem lenne baj, hisz' megértem, másnak is kell kisorsolni, DE LEGALÁBB A NEVEMET ODAÍRHATTÁTOK VOLNA!!! Nem is tudjátok elképzelni, milyen érzés egy ekkora újságban olvasni a nevem! Mondjuk odabiggyeszthettétek volna, hogy "Bocs, te már kaptál, adj esélyt másnak is." Oder vmi hasonlót.

**Itt egy kis tévedés van. Nem volt "fennmaradó emberke", a 7+1=9 egyenletünknek misztikus okai vannak. Az első az, hogy sosem volt erős oldalunk a matek. (Jó, ez anynyira mondjuk nem misztikus, viszont kétségtelen tény.) A második meg az, hogy valamilyen titokzatos okból kifolyólag a PC-ken a 8-as billentyű mellett található 9-es, ráadásul a korrektorunk nem tudja, hogy nem erős oldalunk a matek. Egyébként nem te vagy az első, aki ugyanezzel jelentkezett. Volt egy hölgy, aki ugyancsak azért telefonált, hogy beküldte a helyes megfejtést, mégsem nyert. Neked is csak azt tudom mondani, mint neki: mi sajnos csak azokból a levelekből tudjuk kisorsolni a nyertesket, amelyek ténylegesen meg is érkeznek hozzánk. (Ezeket meg is őrizzük egy évig.) A legnagyobb misztikum ebben a dologban a Magyar Posta működése: ha felstemplizel egy levlapot, feladod, majd két hét múlva érdeklődsz náluk, hogy miért nem érkezett célba, azt a választ kapod, hogy nem vállalnak felelősséget azon küldeményekért, amelyeket nem értékkel (különdíjjal!) adnak fel. (Kérdés persze, hogy akkor miért kell fizetni a bélyegért?) A nyereményjátékokban kisorsolt cuccokat egyébként a disztribútoroktól kapjuk, és nyilván nem tartjuk meg, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a talonban maradt cuccokat következő hónapban kisorsoljuk. Maradj vonalban, a reklám után visszajövünk!**

-------------- Reklám ----------------



------------------------------------------

**Másfelől az meg nem kizáró ok, hogy ha már nyertél egyszer valamelyik játékon. (Van egy lányka, aki már háromszor nyert valamit.) Az viszont nem elegáns, ha egy pályázatra valaki 30 megfejtést küld be.**

2. Én, mint hűséges olvasótok, beküldtem mind a 12 képrészletet, szépen felragasztva (határidőn belül, de...) NEM KAPTAM PÓLÓT!!! Késik a postás? Megtartotta magának? Vagy ti nem küldtétek el? (Bár az is lehet, hogy a levelem tűnt el a posta labirintusában, és remélem ez történt!)

**Elküldtünk minden pólót, bár természetesen itt is történtek paranormális események. Valaki azzal hívott fel bennünket, hogy mi fekete pólót ígértünk Playtime! felirattal, ő pedig egy enyhén átizzadt pirosat kapott, felirat nélkül. Felkerestük a téma avatott szakértőjét, Jegely profot, hogy ugyan adna már tanácsot ezen érthetetlen természeti tünemény kapcsán, és ő azt tanácsolta, hogy helyezzünk koszorút az Ismeretlen Postai Alkalmazott szobrához, rajta a felirattal: "Anyádat!" Így tettünk.**

Na vége a zrikálásnak, mert királyok vagytok, "Királyabbak mint Mátyás". Csak nem kéne olyan sok végigjátszás, kód, stb., mert majd' az újság felét elveszi!

+ Igenis kell Gameboy Advance rovat! Bár nekem nincs ilyen gépem, mégis jó látni ezeket a játékokat. Be is terveztem egy GBA megvásárlását!

+2 Feltüntethetnétekaz újság elején a GBA feliratot, mivel megérdemel ez a kis csoda ennyit (ha nem többet).

Maradok ezután is hű olvasótok:
Kiss Gergely, Kiskőrös

***

Tisztelt szerkesztőség!

Ne haragudjatok rám, amiért a kérdőív mellé egy kisebb levelet is csatoltam, de miután végeztem a kérdőívvel, eszembe jutott még néhány dolog.

1. Nagyon jó ötletnek tartottam, hogy a World Rally Championship tesztben VZ (Vári Zoli) megemlítette, hogy a játékhoz nem csak a hagyományos kontroller irányító használható, hanem kormány is. Ezt máskor is megtehetitek bármilyen más játéknál is, kiegészítve annyival, hogy melyik márkát lehet használni.

**Jó, úgy lesz, habár nyilván nem tudunk minden márkát kipróbálni.**

2. Csak egy ötlet, de nem lenne rossz, ha lehetővé tudnátok tenni, hogy rajtatok, mármint a Playtime! magazinon keresztül is lehetne játékokat, esetleg kiegészítőket vásárolni (pl. a Dreamlandben egész jók az árak, de sajnos nem mindenki lakik Pesten). Vagy lehetővé tennétek, hogy megunt, persze jogtiszta játékainkat cserélgessük, vegyük vagy eladjuk.

**Az első ötletet tekintve: szerintünk azért mégiscsak jobb, ha mindenki marad a saját kaptafájánál, és nem keres magának újabb problémaforrásokat, amikor elegen vannak a már meglévők is. Megoldás: A hirdetőink reklámjaiban leggyakrabban szerepel a telefonszámuk is. Ha felhívod őket, kötve hiszem, hogy elzárkóznának postai csomagküldéstől. Az utóbbi ötleten majd elmélkedünk egy kicsit, és kitalálunk valamit rá.**

Végül egy kérdés, a Desert Eagle-pisztoly PS2 géphez van? És ha igen, milyen progikkal használható?

**Lehet használni PS2-vel is (habár nem GunCon-kompatibilis) és PlayStationnel is. Gondolom a kérdés második fele merőben prózai, de én azért válaszolok rá: nyilván azokkal a játékokkal lehet használni, ahol a képernyőre kell lövöldözni, Tekkent például nem támogat... :-)**

Sajnos nagyon kopasz vagyok még a konzolok területén. Még egyszer kösz, hogy foglalkoztok a véleményemmel. Nekem nagyon bejött a Playtime!, 10-ből 9,9 pontot kaptok. A 0,1 azért van levonva, amit a kérdőíven a tesztekről írtam.

Sziasztok, további sok sikert, és csak így tovább!

u.i.: Amint meg tudom oldani, én is előfizető leszek. **(Nagyon siess!)**

Kiss Zoltán, Aranyosgadány

***

Üdv Playtime Team!

Hűséges olvasótok vagyok már a kezdetektől fogva. Az összes számotok megvan és nagyon elégedett vagyok a lappal. Örömmel láttam a mostani számban a levelezési rovatot. Végre! Nekem most PS2-m van és ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem:

1. A PS2 milyen szintű PC-nek ill. grafikus kártyának felel meg?

**Ilyen jellegű összehasonlításnak abszolút semmi értelme. Ha pusztán a technikai adatokat nézzük (órajelek, poligonszám meg hasonló okosságok), akkor a mostani középkategóriás PC-k is magasan a PS2 felett állnak (már legalábbis elméletben). A PS2 viszont egy célfeladatra kihegyezett statikus környezet, amelyet a programozók pontosan statikus mivolta miatt állandóan maximális hatásfokon tudnak kihasználni. (Persze ez szintén elmélet, ez nem jelenti azt, hogy mindegyik meg is teszi...) A PS2 egy konzol, a PC pedig hatékony gyógyszer az alacsony vérnyomásban szenvedők azonnali gyógykezelésére. Habár nem vagyunk biztos benne, hogy egész pontosan erre találták ki...**

2. Össze lehet-e kapcsolni monitorral? Érdemes?

**A második kérdésre a válasz: nem. (Bízz bennünk, a képeket PC-vel lopjuk.) Ebben benne van a válasz az elsőre is. Sokkal célszerűbb inkább egy nagyképernyős televízióban gondolkodni, azon egyszerű megfontolásból kiindulva, hogy monitor használatakor a felhasználó nincs távolabb tőle egy méternél.**

3. Mikor lesz modem és winchester?

**Ha figyeled a híreinket, akkor észrevehetted, hogy ott folyamatosan beszámolunk a témával kapcsolatos fejleményekről. (ld. 17. oldal)**

4. Ha lesz modem, akkor a géppel lehet-e ugyanúgy netezni, e-mailezni, mint PC-vel?

**LMF.**

Hát, röviden ennyi. Remélem a levelezési rovatban válaszoltok. További sikeres munkát kívánok!
Üdvözlettel:
Cserjés István, Pusztaszemes

***

Azzal kezdeném, hogy a lapot veszem már az első szám óta (csak a 2. nincs meg, de azt majd megrendelem), s már az elején megfogott nagy terjedelmével, mivel így adott játékokra több figyelmet tudtok fordítani. Aztán az újság mintha kicsit ellaposodott volna (bár ez alól is voltak kivételek; meg ez betudható éppen az akkori sivár megjelenéseknek.) **(Meg nyár is volt! :-) )** Mint látom, azóta újra visszatértetek régi formátokba, pl. elindítottátok a Gameboy Advance sarkot, amit nagyon jó ötletnek tartok! **(Helyes: GBA rulez! Voltak ugyan, akik nem lelkesedtek különösebben ezért a rovatért, de szerintünk 4-6 oldalt mindenképpen megér ez a kis masina. Ha valakit nem érdekel a dolog, az szép nyugodtan átlapozhatja, bár szerintünk sokkal jobban tenné, ha egyszer KIPRÓBÁLNÁ, mielőtt elkezdi „kis sz**ként" definiálni. Még az is előfordulhatna, hogy egy kis Golden Sun, Advance Wars vagy egy multiplayer Mario után elkezdene érdeklődni iránta...)** Vagy egy kicsit régebbi számban a verekedős játékokról szóló előretekintésetek. (A Tekken a legütősebb!!!) Mindig sokat derülök azon a különleges képességeteken, hogy bármely cikketekbe bele tudjátok vinni – az én kedvenc sorozatomat (is) – a Tekkent! **(Hehe. Egy időben – kábé akkor, amikor el voltunk laposodva – hármunk tényleg elég súlyos Tekken-függőségben szenvedett. Képesek voltunk napokat eltölteni azzal, hogy „győztes megy tovább"-alapon Tekkenezzünk, és egy újonnan érkezett kolléga státusza komoly veszélyben forgott, amikor nem tudta megmondani, hogy ki a kedvenc karaktere. Vári Zolival egyszer 61:60-ra álltunk egymás ellen (hogy ki vezetett, azt már meg nem mondom), és nyilván meg sem álltunk volna ezerig, hacsak nem jelzi egy barátságos telefon a nyomdából, hogy aznap kell (-ett volna) leadni azt az újságot, aminek már majdnem a felével el is készültünk... (Két napig nem tudtam öngyújtóval rágyújtani, úgy bedurrant a hüvelykujjam.) Mostanában Tekken-szünet van. Frankón lenyúlta valaki, újat pedig nem veszünk, most már megvárjuk a 4-et. Mostanában focizunk! Ezt a munkat úgy júniusra tervezzük – ha véletlenül előbb jelenne meg, annak csak az lehetett az oka, hogy a klotyómanó megcsinálta, amíg nem figyeltünk oda.)** Tényleg, erről jut eszembe, hogy az Xbox egyik legbeharangozottabb játéka, a Dead or Alive 3, amelyről ti is írtatok, egyáltalán nem olyan nagy ász, mint ahogyan elsőre tűnik. Rengeteg amcsi internetes oldalon fent van a játék tesztje, és háát... nem voltak tőle elájulva. Pl. a Gamespot internetes magazin – amely azért elég NAGY, tekintélyes site – 7.9 pontot adott a játékra. (Pedig ők is várták már.) Asszem a Tekken Tag Tournamentre annak idején 9.6 pontot adtak. Nem is láttam még olyan oldalt, amely 8.5 pont (vagy 85%) felett osztályozta volna. Azt hiszem, erre mondják, hogy „nem mind arany, ami fénylik". Az Xbox két másik két legjobb játékáról meg annyit, hogy a Project Gotham Racing egy szimpla GT-utánzat, NEM JOBB grafikával, de kevesebb autóval. A Halo meg, amiről annyit beszélnek, szerintem – a képekből ítélve – elég sivárnak, kopárnak tűnik, és a Playtime! 2001/12 számában, a 21. oldalon található képen is jó szögletes lett a muksi sisakja. Különben szerintem (bárki bármit mond), ez a doboz nem lesz akkora siker, mint amit Bill Gates elvár tőle. Japánban például (amely ELÉG nagy piac) nem nagyon lelkesednek a gépért. Vagy nézhetnénk a játékeladásokat: nagyon sokszor megeseik, hogy az első helyen Sony játék áll, vagy ott van a Final Fantasy, s mivel a Sony birtokában van a Square 19%-ának, úgy néz ki nem is jelentetik meg a játékukat más konzolra. Ami jókora érvágás lesz a Microsoftnak, hisz a sorozatot nemcsak Japánban szeretik, hanem mindenhol!) Meg azzal is jól rácseszett Bill bácsi, hogy Európában és Japánban is csak jóval karácsony után jelenik meg a masina, ami pedig ugyebár az a része az évnek, amikor a legtöbb gépet vásárolják. **(Maradjunk annyiban, hogy ennek az oka nem a szándékban, mint inkább a gyártási kapacitásban keresendő. Azon a piacon, ami igazán fontos volt Bill bácsi számára, azért csak megjelent az Xbox még karácsony előtt...)** A winchester lwcsökkentéséről a sok PC-s semmitmondó játékról, meg a lefagyásokról, amikről hallani lehet (bár ez lehet, hogy csak pletyka) már nem is beszélek. Tehát én letettem a voksomat a PS2 mellett, és tudom, hogy nem fogom megbánni (főleg, hogy már több, mint 25 millió darabot adtak el belőle világszerte). A GameCuberól csak azért nem írtam, mert a Nintendot úgyis kihúzná az esetleges kátyúból a GameBoy üzlet. (Bár szerintem a kocka sem fog befuccsolni, Mariónak, Zeldának, Donkey Kongnak, a sok Pokémonnak, vagy a Resi Evileknek köszönhetően, de szerintem az aranyérmet akkor sem kaparinthatja meg...bár ki tudja. Csakhogy szegény (?) Microsoftnak nincsenek ilyen bejáratott saját játékai, nincs bejáratott vevőköre, akiknél evidens, hogy a következő konzolváltásnál is az ő gépüket veszik meg, és szerintem túl sok rajongója sem lehet. Hát csak ennyit akartam közölni, ez az én véleményem, lehet, hogy másnak más, de pont azért van itt ez a "Postai Merénylet" rovat, hogy mindenki elmondhassa a véleményét, gondolatait (vagy nem?). Remélem, elolvastátok a levelem, hogy berakjátok a lapba, és, hogy nem fárasztottalak le titeket túlságosan. Maradjatok továbbra is ilyen YO-k, írjatok sok PS2 cikket, és Tekkenezzetek sokat (ez parancs)! Jin és Yoshimitsu a király! **(Vári Zoli Michelle-t mond, én Xiayout, Grath meg Hwoarangot, de az utóbbi nem számít, úgyis mindig összevissza beszél.)** Ja, és Xboxra Tekken sem jelenik meg!! **(Hm. Hát ez TÉNYLEG komoly jellemhiba.)**
Csá!
Schiff András, Budapest

**A leveled azért került bele teljes egészében a levelezésbe, mert klasszikus példája annak, ahogy az átlagember vélekedik az Xboxról – hallomásból. Meglehet, hogy ennek a Bill Gates & Co. által világszerte kiváltott általános ellenszenv az oka, de szerintünk jobb, ha az ember saját tapasztalatai után alkot véleményt, nem pedig hallomásból, ismeretlen emberek neten keringő pletykáiból. Márpedig szerintünk a most bemutatott két Xbox-játékkal JELENLEG elég kevés PS2-játék veszi fel a versenyt (úgy a grafikát, mint a játékélményt tekintve), mint ahogy Final Fantasy X-hez vagy GT3-hoz hasonló sincs Xboxon – mondjuk ezt anélkül, hogy akár Xbox-, akár PS2-pártiak lennénk (egyik sem lenne egészséges egy multikonzol újságban). A DOA3-ról alkotott véleményünket bővebben is kifejtjük a jövő hónapban (mindenesetre az sem különösebben negatív). Hogy ki lesz a konzolpiac királya, az tulajdonképpen minket különösebben nem kell hogy érdekeljen, mindenesetre nemcsak a független, hanem a Microsoft saját gazdasági elemzői szerint is legkorábban 2003 végén kérdőjelezhették volna meg komolyabban a Sony vezető szerepét – és ezt még azelőtt állították, mielőtt kiderült volna, hogy milyen chip lesz a PS3-ban. Ettől függetlenül az Xbox is fontos tényező lesz a szórakoztatásnak ebben az ágában (ráadásul számos hívet fog szerezni magának az egykori PC-játékosok között is), és ugyanúgy remek kis játékok vannak/lesznek rá, mint ahogy remek kis játékok vannak/lesznek PS2-re is. És EZ az, ami érdekes – a többi csak süket duma. (Hehe, de piszok mázlid van, nézd meg a nyerteseket!)**

## PS-játékot nyertek:

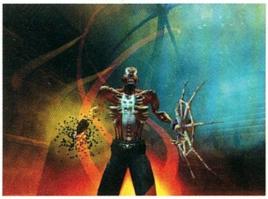
Krichenbaum Antal, Budapest
Nagy Brigitta, Kecskemét
Túri Zoltán, Cegléd
Kaló György, Nyíregyháza
Gerics Ádám, Debrecen
Laczi Milán, Budapest
Diabelek András, Székesfehérvár
Varga Róbert, Budapest
Jecsmenik István, Budapest
Sabján Ervin, Felsőrajk
Strobán Gábor, Szigethalom
Sárközi Béla, Budapest
Hegyi Tivadar, Gyál
Csicsó Sándor, Budapest
Seres Roland, Sarkad
Polgár Csaba, Budapest
Mizsei József, Tököl
Pákozdi Gábor, Ceglédbercel
Rafael Dávid, Dunaújváros
Sebella Zoltán, Budepest
Papp András, Dévaványa
Tóth Máté, Vértesszőlős
Pintér Zoltán, Budapest
Nyitrai Ferencné, [illegible]szapát
Kovács Ervin, [illegible]

Toplak Béla, Szombathely
Soós Lívia, Békéscsaba
Szűcs József, Magyarpolány
Gertner Sándor, Dunaújváros
Farkas Markó, Palotás
Répási Sándor, Sülysáp
Hornyák Balázs, Kisújszállás
Gyurics Ernő, Bordány
Oldal Attila, Budapest
Herman László, Bszombathely
Szendy Tibor, Baja
Erdélyi Annamária, Budapest
Lipovics Dávid, Jánossomorja
Varga György, Győr
Kovács Klaudia, Bonyhád
Puskás Péter, Nádasdladány
Szép Dániel, S.szentmiklós
Sipőcz István, Szombathely
Nagy Roland, Felsőörs
Bátori Attila, Eger
Kaszt János, Dunaharaszti
Schatzl Balázs, Sé
Csuka István, Budapest
Kozma Ádám, Márkó
[illegible] Her[illegible]
[illegible]chiff [illegible]pest

Pusztai Zsolt, Kunsziget
Bordács Gyula, Fehérvárcsurgó
Szunyogh Zoltán, Páka
Pátrovics László, Siófok
Sára Tamás, Tura
Gáspár Viktor, Mezőkövesd
Kocsis Szabolcs, Bábolna
Schöffmann Gábor, Szombathely
Zalavári Tamás, Érd
Kelemen Krisztián, Budapest
Danka lászlóné, Szeghalom
Góczen Krisztián, Budapest
Murányi Gábor, Alsópáhok
Szászi Tamás Szabolcs, Kartal
Hegedűs Dávid, Budapest
Oláh Éva, Budapest
Cserjés István, Pusztaszemes
Szajlai József, Mezőkeresztes
Bagi Henrik, Budapest
Asók Gergő, Ráckeve
Kotra Attila, Püspökladány
Rákóczi Gabriella, Rácalmás
Magyar Attila, Budapest
[illegible] Csaba, Mónosbél

## SHADOWMAN 2ND COMING

AZ ÁRNYÉKEMBER MINDIG KÉTSZER CSENGET





## DEAD OR ALIVE 3

HARMADIK MENET AZ ÚJ ARÉNÁBAN

## JET SET RADIO FUTURE

FALFIRKÁSZOK A JÖVŐ TOKIÓJÁBAN





## PACMAN WORLD 2

NA VÉGRE! VALAMI IGAZÁN ÚJ!

**Keresd ápr[illegible] 19-től**
**[illegible]ánál!**



**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

**A szerkesztőség címe:**
1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

**Kiadó**
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

**A kiadásért felel:**
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

**Hirdetésfelvétel**
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

**Külföldi hirdetésfelvétel:**
**Terjesztés**
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

**Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:**
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

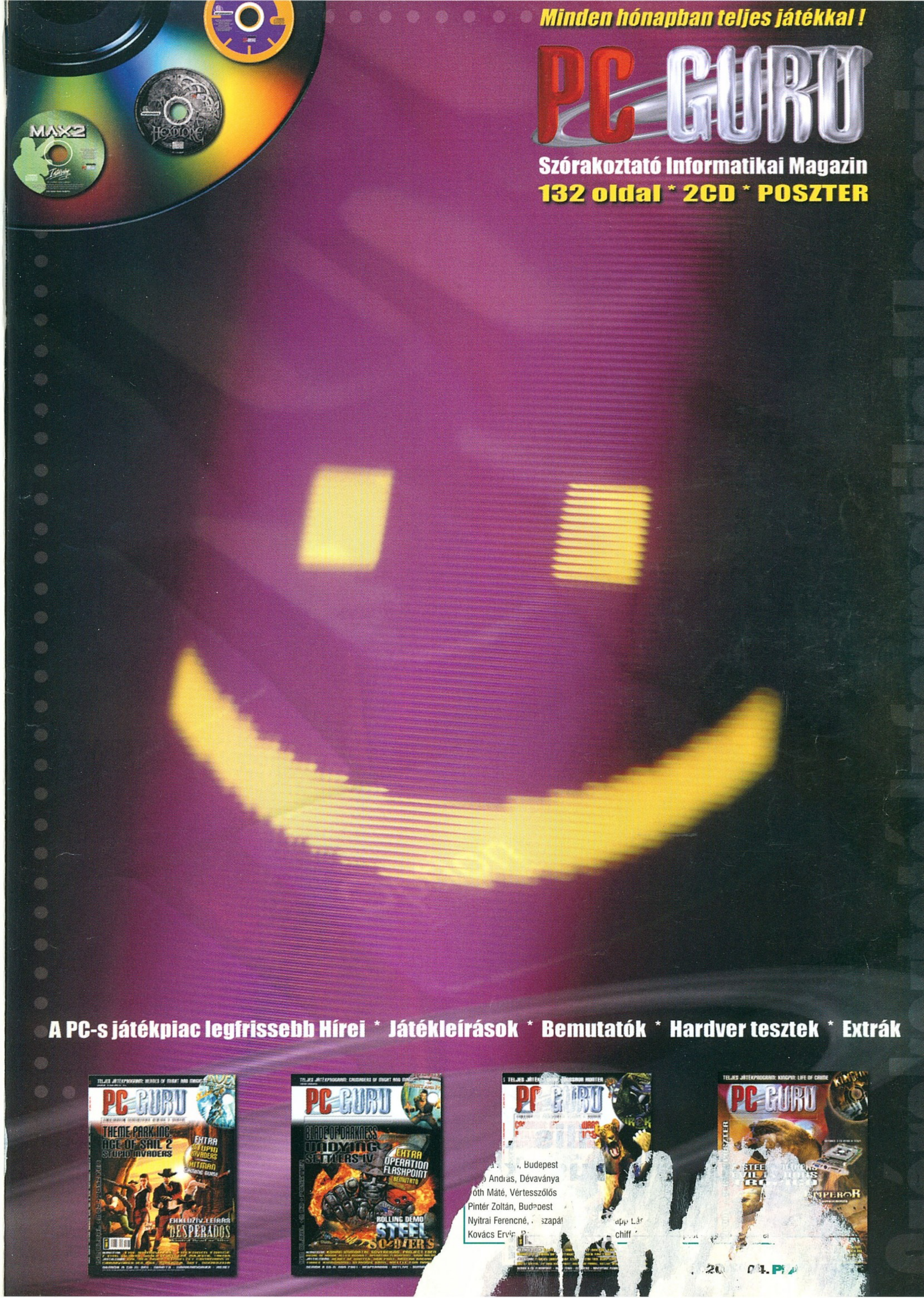
**Előfizetési díj a kiadónál:**
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

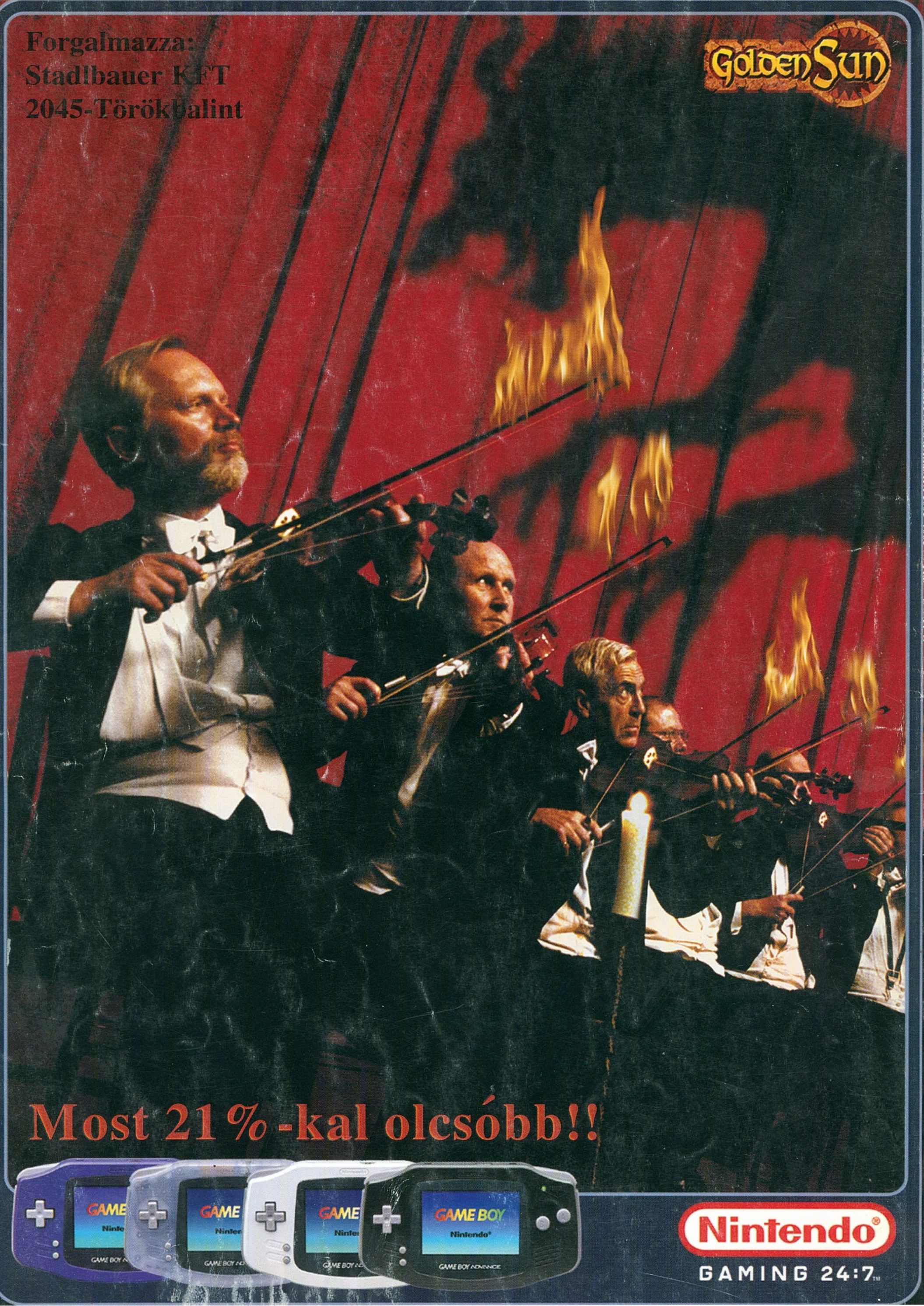
Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

**Montírozás és nyomás:**
Veszprémi Nyomda Rt.



ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák
PC GURU
THEME PARK INC
AGE OF SAIL 2
STUPID INVADERS
DESPERADOS
PC GURU
BLADE OF DARKNESS
UNDYING
SETTLERS IV
EXTRA
OPERATION FLASHPOINT
STEEL SOLDIERS
PC GURU
PC GURU



Forgalmazza:
Stadlbauer KFT
2045-Törökbalint
Golden Sun
Most 21%-kal olcsóbb!!
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
GAMING 24:7